



MOBILE SUIT GUNDAWM SGL00 RAID EIL

機動戦士ガンダム
MSのGLOO
クイン・スライアル

アスキー・メディアワークス



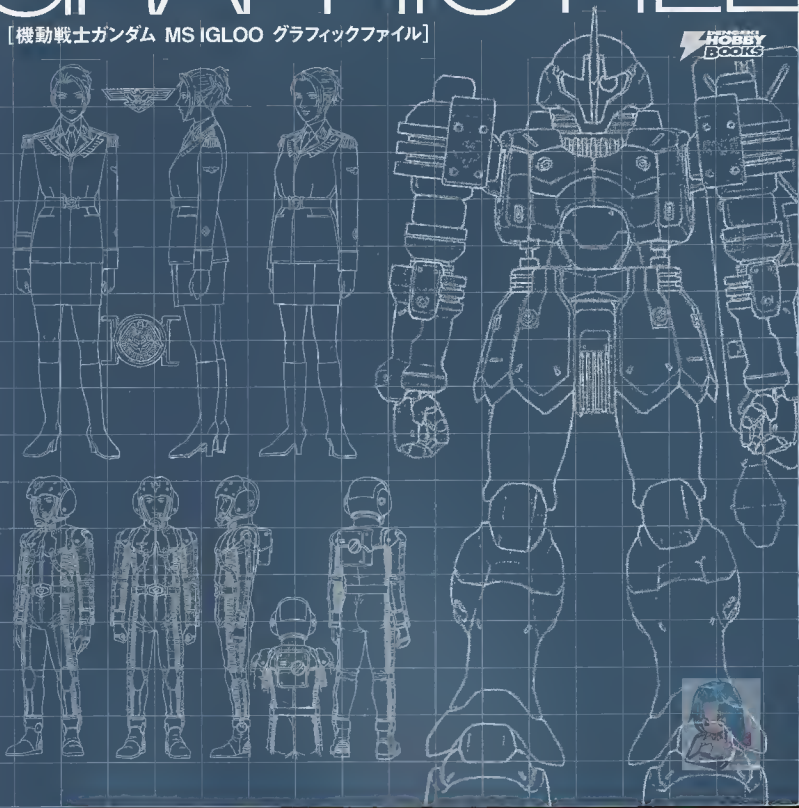
MOBILE SUIT GUNDAAM MS-IGLOO DRAGON EILM 「機動戦士ガンダム MS-IGLOO グラフィックファイナル」

アスキー・メディアワークス

MOBILE SUIT GUNDAM MS IGLOO GRAPHIC FILE

[機動戦士ガンダム MS IGLOO グラフィックファイル]

HOBBY
BOOKS





ZEON MARINE

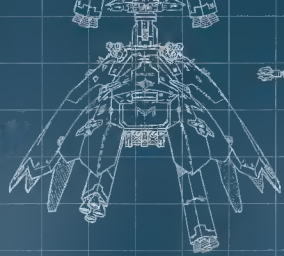
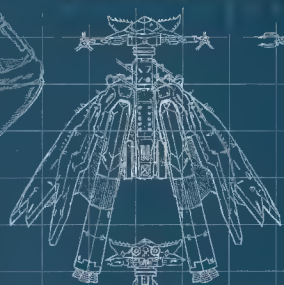
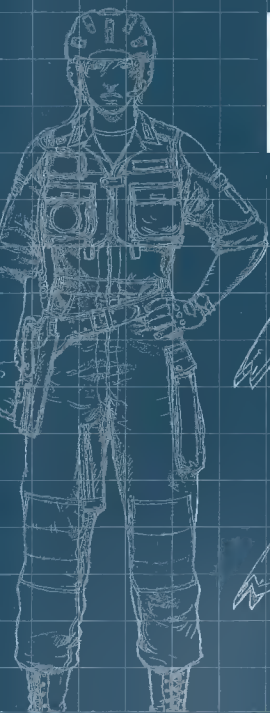
W. Hildner

ZEON
MARINE



MOBILE SUIT GUNDAM
MS IGLOO
GRAPHIC FILE

[機動戦士ガンダム MS IGLOO グラフィックファイル]



004 INTRODUCTION 一究極のテクニックと感性によって誕生した至高の作品たち—

008 MSイグルー、MSイグルー2を読み解くための一年戦争通史の基本ポイント

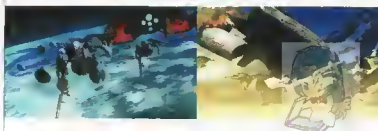
019 設定資料集Ⅰ [1年戦争秘録—/—黙示録0079—]

- 020 試験支援艦コーツンヘイム
- 034 ムサイ級軽巡洋艦&コムサイ
- 038 チベ級重巡洋艦
- 040 グワジン級戦艦&バプワ級補給艦&観測ボッドOP-02C
- 042 マゼラン級戦艦
- 044 サラミス級巡洋艦
- 048 キャラクター [1年戦争秘録—/—黙示録0079—]
- 062 ヴェルタP08-M&PP8-S&ジオン軍各徽章
[1年戦争秘録— #1 大蛇はルウムに消えた]
- 064 QCX-76A 艦隊決戦砲ヨルムンガンド
- 070 観測機
[1年戦争秘録— #2 連吠えは落日に染まった]
- 074 YMT-06 ヒルドルプ
[1年戦争秘録— #3 軌道上に幻影は疾る]
- 082 EMS-10 ツダ
- 089 HOTOL
- [黙示録0079— #1 ジャブロー上空に海原を見た]
- 092 MSM-07Di ゼーゴック
- 106 FF-X7-BST-II コア・ブースターII インターセプトタイプ
[黙示録0079— #2 光芒の時を越える]
- 108 MP-02A オグゴ
[黙示録0079— #3 雷鳴に魂は還る]
- 116 MA-05Ad ビグ・ラング

131 U.C.ユニフォーム& メカニカルガイド

163 設定資料集Ⅱ [重力戦線]

- 164 ジオン軍キャラクター [重力戦線]
- 168 水陸両用装備偵察警戒車 PVN.44/1 ヴィーゼル
- 170 軽機動車 PVN.3/2 サウロベルタ
- 176 リュッセル 11/2 ゼブ&マゼラ・アイン 空挺戦車
- 178 中型汎用バイクB.M.C. Z78/2&
機動浮遊機 PVN.4/3 ワッパ
- 184 ヘヴィフォーク級陸上戦艦
- 186 MS戦闘支援車両 M353A ブラッドハウンド
- 188 ダブデ級陸戦艇&トーチカ
- 190 地球連邦軍キャラクター [重力戦線]
- 196 4 1/2t 6×6カーゴトラック
- 198 軽機動車 M721/2t(ラコタ)
[重力戦線 #1 あの死を撃て!]
- 198 対MS重誘導弾 M-101A3 REGINA(リジーナ)
[重力戦線 #2 陸の王者、前へ!]
- 204 M61A5 MBT 61式戦車5型
[重力戦線 #3 オデッサ、鉄の嵐!]
- 218 RTX-440 陸戦強襲型ガンタンク
- 228 Ending 一死神に魅入られた兵士たちの物語—
- 230 Products
- 232 Designer's INDEX
- 234 奥付



MS IGLOO

究極のテクニックと感性によって
誕生した至高の作品たち

in Great Images



描きこまれたCGアニメーションで、『機動戦士ガンダム』シリーズが持つ方向性を、
よりソリッドに追求したMS IGLOO。

そんなIGLOOの設定画稿・CG画稿を掲載、魅力を凝縮したものが、
この「MS IGLOO グラフィックファイル」なのだ。

徹底的に描きこまれた設定画から読み取れる情報を基に、
プロモデラーによって仕上げられた作品はまさに“至高”
ガンダム世界の背景にまで迫った本書、まずは最高の作品から楽しんでほしい。





左 EMS-10 ZUDAH No.1

バンダイ1/144スケールプラスチックキット
“ハイグレードユニバーサルセンチュリー EMS-10 ツダ”
製作: 松井信之
初出: 電撃ホビーマガジン2006年8月号

上 EMS-10 ZUDAH No.2/No.3

バンダイ1/144スケールプラスチックキット
“ハイグレードユニバーサルセンチュリー EMS-10 ツダ”
製作: VAN
初出: 電撃ホビーマガジン2006年8月号

【1号機】キットの素材を活かすために最小限の改造に留めて製作。アンテナブレードを深く削る程度に手を入れているのみ。
【2号機 3号機】塗装が異なるパーツを差し替えて、残りの2機を再現。オミ小された意匠の追加の後、バーニアを深く削る。メタリックを多用するなどファンク上の仕上がりを見た。



2004年に発表された「MS IGLOO -1年戦争秘録-」は、ガンダムシリーズ初のフルCGアニメーション作品として、ファンに強烈な印象を与えた。

ジオン軍の第603技術試験隊の苦闘を軸に、一度、あるいはほんの数回だけしか使用されずに消えていった試作兵器と、それに命を賭けた男たちの熱い物語は話題を呼び、質感のあるメカ描写と、独特の浮遊感とも相まって、「機動戦士ガンダム」シリーズの新時代への幕開けを予感させるアニメーションとなった。

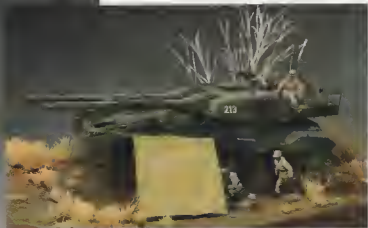
2006年には、同じく第603技術試験隊を主役、戦争の後半戦、特にア・バオア・クー攻防戦を追った「MS IGLOO -黙示録0079-」が登場。さらに2年後の2008年には、連邦軍側に視点を置き、未知の新兵器を擁するジオン軍に対峙させられた連邦軍兵士を描いた「MS IGLOO 2 重力戦線」が発表されている。

徹底的に作り込まれたメカ描写と、それに携わる無名の兵士が、MS IGLOO (以下、イグルー) の全編を貫くモチーフとなっているが、源流は「機動戦士ガンダム第08MS小隊」に求めてよいだろう。戦場における敵味方の恋愛という、リアリティからかけ離れた、しかし古典的ドラマの王道とも言える人間関係を物語の軸としつつ、地球重力下、特にコロニーにはない濃厚な生命と自然の息づかいに影られた東南アジア戦線を舞台にした生々しさと、陸戦型ガンダムを主役に置きながら、リアリティを追求したミリタリー描写が、ほぼ完成の域に達した同作品の魂はイグルーの中に移植されている。そして第08MS小隊も、イグルーも、歩兵や戦車兵をはじめ、物語上は脇役で甘んじざるを得なかった補助兵器まで、細部まで積み重ねられた技術考証を基に描くことで、人間と兵器の関係に独特の重みを加えている。

だが、イグルーは単に前作の成功をぞつただけのアニメーションではない。「機動戦士ガンダム」を銘を打ちながらも、ガンダムを登場させず、最大の縛りから自由になった分だけ、さらに戦場のリアリティとドラマが純化しているからだ。登場するのは、巨大艦隊決戦戦や、MS開発の過渡期に産み落とされたモビルタンク、競争試作に敗れ、プロバガンダにのみ供されることになった幽霊MSなど、一筋縄ではいかない兵器ばかりである。

「機動戦士ガンダム MS IGLOO グラフィックスファイル」は、あえてこの厄介なイグルー・シリーズを題材とした、モデラー向けの解説本/設定資料集である。「厄介な」と言ったのにはワケがある。イグルー・シリーズの戦術描写やメカ描写には、過去作から続く膨大な蓄積と、ミリタリー分野からのギミックが盛り込まれているため、簡潔な記述が「わかりやすさ」と一致しないからだ。しかし、本書の狙い、すなわちモデラー向けにミリタリー面からガンダム作品を解析する試みは、決して新しくもない。奇抜なものでもない。





RECON

バンダイ1/35スケールプラスチックキット
 “LCハードグラフ
 地球連邦軍61式戦車5型「セモベンテ隊」”
 製作：青瀬和昭
 初出：電撃ホビーマガジン2009年4月号

サイドスカート、フェンダー上の機銃座を取り外した
 状態でキットを組み上げている。改造は弾薬の追加。
 製作者オリジナルの偵察用カメラの追加など。塗装
 も劇中のようなブラウン系ではなく、現用ドイツ戦車
 に見られるような迷彩にしている。





A SEARCH

バンダイ1/35スケールプラスチックキット
"U.C.ハードグラフト 独立遊撃隊セツ"
製作: 越智信吾
初出: 電撃ホビーマガジン 2007年3月号

巨大なザクⅡの頭部と、人間の対比。1年戦争期間中のわりには変化の激しいザクの頭部は模型のクレン味を追求した結果、頭部の落下で折れた木々や、植物の緑色などに真なる緑色を使うなどのこだわりがジオラマの中でバランスを生む。



HOLIDAY IN SAIGON

バンダイ1/35スケールプラスチックキット
"U.C.ハードグラフト 地球連邦軍
陸戦MS小隊フリーフィングセツ"
製作: 鳥山とろ
初出: ガンダムジオラママスターズ
(2007年4月刊行)

ホバートラックの両台にはAFVキットから流用した4連装機銃を取り付ける。各所に荷物を大量に載せるなど、現地改修・使用感を強く意識したモデリング。フィギュアを使って各所にストーリーを展開させるなど、キットそのものをベースとして使った作品である。



もともとは玩具としてスタートした「ガンブラ」が、発売から間もなく一大ジャンルにまで成長した理由の一つに、当時主流だったスケールモデラーの参入がある。アニメの中で描かれた宇宙世紀の戦争が、スケールモデルで追求する戦争の姿と共通していることを敏感に感じ取った彼らは、得意の表現方法をガンブラの世界に持ち込んだ。こうしてガンブラの表現方法や作成技術は飛躍的に発展した。

本書は、イグルー・シリーズで使用された全ての設定資料と、新規CGを題材にとり、登場するメカや兵器に詳細な解説を加えている。特に、メカのスペックやアニメーション解説は抑え気味にして、一定の広がりを持つ戦場、あるいは同等の深みを持つ軍や前線部隊という組織の中で、個々のメカや兵器、あるいはそれを用いる部隊がどのように位置づけられ、働くか。そのような解説に力を入れている。

兵器は単体では成立せず、必ずその脇に人間を必要とする。生身の我々にとっては未知の、MSが駆ける宇宙世紀の戦場とはいかなるものか。本書は、MSや新兵器はもちろん、これまでのガンダム作品に登場し、イグルーでも活躍しているお馴染みの兵器も取り上げて、戦争や戦場の姿を何うヒントを多数、提供している。

モデラーならば、ここまで読んだだけでワクワクが止まらないだろう。本書は、ガンダムを使ったジオラマに活かせる知識やネタを満載しているからだ。ジオラマ、特にスケールモデルのそれが、膨大な知識と理解に裏付けられているのは、一面では事実だ。しかし、同時に、限られた空間の中にどのように「ドラマ」を演出するかという視点も重要である。

メカや兵器、あるいは戦いそのものから広がっていくイメージこそが、模型を作るエネルギーであり、知識はそれを補完する素材に過ぎない。見せたいものを決めてから知識を得るので充分なのだ。想像力の翼を羽ばたかせる時に、知識という風の読み方を知ればよい。本書は風読みの本なのだ。

同じことは、アニメーターやその予備軍にも言えるかもしれない。今後、ますます需要が大きくなるアニメーションやゲームのCGが、クリエイションの現場でまず最初にどのような設計図から掘り起こされ、その設計図はどのような背景から生み出されたものなのか、その端緒がここにある。

モデラーでなければ読む価値はない? 全ッ然、そんなことはない。だって、「機動戦士ガンダム」が好きで、イグルーというアニメーション作品に興味を持ったからこそ、この本に手が伸びたはず。ガンダムが大好きな貴方なら、この本に込められた熱い思いが伝わってくるはずだ。そして、読み終わってから気付くはず。

「イグルーは、あと10年は戦えるっ!」

宇宙世紀の新しい「表現」を拓いたイグルーの魅力で、あらゆる遊び方で、とことんまで楽しみ尽くそうではないか。



MSイグルー、MSイグルー2を 読み解くための 一年戦争通史の基本ポイント!

増えすぎた人類が宇宙を生活の場とするようになってから80年。
地球連邦とジオン公国が争った一年戦争で、人類の半数が失われた。
MSイグルー・シリーズで描かれる戦場と一年戦争全体との関わりを
各エピソードの名場面映像と共に一挙におさらいしてみよう。

一週間戦争とコロニー落とし

人類が宇宙へ移民を始めて80年近くの歳月が流れたが、地球に住み続ける者と、宇宙移民者、いわゆるスペース・ノイドとの間には埋められない溝が広がる一方であった。

それらスペース・ノイドたちの不満を吸収する形でサイド3はジオン公国を名乗り、地球連邦政府に対して独立戦争を仕掛けた。時に宇宙世紀0079年1月3日のことである。

ジオン公国は宣戦布告の直後に連邦軍のパトロール艦隊に対して戦端を開き、さらに連邦軍の本拠地である南米・ジャブロー基地を完全に破壊すべく、コロニーを地球に落下させる「ブリティッシュ作戦」を敢行した。

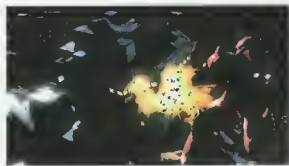
一方、ジオン軍の意図を察知した連邦軍は、ルナツーに駐留するティアンム艦隊に対してコロニーの落下阻止を命ずる。これに対してジオン軍のキリング・ダニガン中将率いる護衛艦隊が阻止行動を開始したため、ティアンム艦隊とキリング艦隊との間で艦隊戦が勃発する。

結局、コロニー落下阻止を達成できないことが明白になった時点でティアンム艦隊は戦闘を中止、連邦軍戦力のわずかに三割に満たないキリング艦隊は任務を全うした。

しかし、ティアンム艦隊の攻撃によって、コロニー「アイランド・イフィッシュ」は構造に及ぶ損傷を受けたため、大気圏に突入直後、空中分解してしまう。肝心のコロニー本体はジャブローを外れて、オーストラリア東岸に墜落してしま



ジオン軍の奇襲を許した連邦軍は、ルウム宙域に大艦隊を布陣して決戦を挑んだ。戦力差を見れば、決して負けるはずのない戦いだった。



ジオン軍の艦隊後方から突然現れたMS「ザク」の猛攻で、次々と撃沈される連邦軍艦隊。MSの機動力に対抗できる兵器が連邦軍にはなかった。

い、ブリティッシュ作戦は半ばの成果しか挙げられなかったのである。

ルウム戦役

ブリティッシュ作戦は人的・経済的に多大な損害を地球連邦に与えたものの、連邦軍は健在だった。そこで、ジオン軍は第二のコロニー落としを企てる。すなわち、サイド5《ルウム》のコロニーを

再び地球へ落下させようというのである。

一方の連邦軍としては、今度こそコロニー落下を阻止しなければならない。そのため、宇宙艦隊の大半をルウム宙域に集結させ、レビル中将を指揮官とした第一連合艦隊を編成して、ジオン艦隊を迎え撃った。

この時、連邦軍は宇宙戦力の大半を集結して対抗したため、一戦には第二次コ

一週間戦争からルウム戦役まで

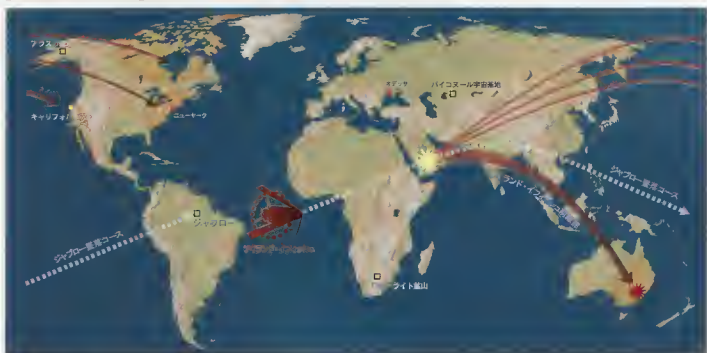
UC0079.1/3-1/15



宇宙世紀0079年1月3日、地球連邦政府への宣戦布告直後に、ジオン艦隊はサイド1,2,4に攻撃を開始した。そして、1週間の戦いでコロニー群を破壊させ、地球へのコロニー落としを成功させる。後手に向った連邦軍も反撃準備を整え、サイド5に集結した両軍の間でルウム戦役が行われた。第603技術試験隊は艦隊決戦砲「ヨルムンガンド」の評価試験のためにルウム宙域に展開したが、予定されていた出番は与えられなかった。

コロニー落としの結末

UC0079.1/3-1/15



ジャブローへの墜落コースに乗ったコロニー「アイランド・フィッシュ」は、アラビア半島上空で分解を起こした。質量と空気抵抗の変化によって、分解したコロニーはバラバラのコースをたどり、前線部はオーストラリア大陸のシドニーに落下して、巨大なクレーターを形成した。残りの主だった部位は太平洋と北米各地に墜落し、甚大な被害を与えている。



コロニー落としは連邦軍戦力を集結させて艦隊決戦におびき出すためのブラフだったとも言われている。ジオン公国もまたルウム宙域に多数の戦闘艦艇を集結させた。こうして、人類初の宇宙空間における艦隊決戦「ルウム戦役」が始まったのである。

ミノフスキー粒子の火量散布によって有視界戦闘を余儀なくされた両軍は、近距離から同航戦による砲戦を開始。当初は数に勝る連邦軍が優勢な戦いを繰り広げていた。

ところが、勝ちに乗じた連邦軍が艦列を乱しはじめた直後、ジオン艦隊の背後から無数の人型兵器が飛び出し、連邦軍艦艇を次々と沈めていった。ジオン軍が投入した新兵器、モビルスーツ「ザク」である。宇宙戦闘機とは比較にならない機動性と、作戦に応じて機装空る各種火器類は艦艇に対して絶大な威力を発揮した。また、ミノフスキー粒子のために、ジオン艦隊との近距離戦闘を余儀なくされたことが、連邦軍艦艇の損害を増大させることとなった。

こうして、連邦軍は投入兵力の過半数を失う大敗北を喫して戦役は終結したのである。

なお、この戦いにおいてはMS以外の新兵器の実用試験も行なわれた。艦隊戦において近距離から大火力で砲撃可能な決戦兵器「ヨルムラングッド」である。しかし、ジオン軍上層部はMSの投入を前提とした近接戦闘を実施する方針でいたため、ヨルムラングッドは3発ほどの実弾射撃を行なっただけで、以後、使用されることはなかった。

南極条約と戦争の継続

コロニー落としによって地球にもたらされた甚大な被害と、ルウム戦役で戦っ



上空から降参し、破竹の進撃を開始するジオン軍地球降下部隊。ザクの破壊力と相まって、自信に満ちあふれるジオン軍を止めるものは何もなかった。

た宇宙艦艇の損害により、地球連邦政府はジオン公国との停戦も止むなしと決断するに至った。その結果、両国は南極において停戦協議に入ったが、まさにそのさなか、ルウム戦役で捕虜とされたレビル将軍が有名な演説を行なう。いわゆる「ジオンに兵なし」と。

この演説を契機として連邦政府は態度を豹変させ、南極条約は核兵器やNBC兵器の使用禁止などを謳った戦時条約のみが締結された。つまり、戦争は長期戦へと移行したのである。

資源に乏しいジオン公国は、もともと短期決戦を指向し、ブリティッシュ作戦、そしてルウム戦役の勝利に賭けていた。しかし、南極条約で地球連邦軍が折れなかったために、戦略の見直しを迫られることになる。

こうして、南極条約の翌日に創設されたのがジオンの地球制圧軍である。

地球降下作戦～重力戦線の形成

ジオン軍による地球降下作戦は三次にわたって実施された。ジオン軍による地球降下作戦の目的は大きく分けて二つ、連邦軍戦力の減殺および資源確保である。

とくに、地上でしか入手できない希少金属や鉱物資源の確保は、ジオン軍が戦争を継続するうえで必要不可欠であった。



これまでの常識とはまったく違う戦いを展開するジオン軍の前に海軍を続ける連邦軍。しかし、圧倒的な物量に支えられ、彼らは決して降伏しなかった。

つまり、戦争が長期化することが明確になった時点で、ジオン公国としていかに戦争を継続するか、そして地球連邦の継続能力をどれだけ削ぐことができるかを勘案した結果、地球への直接侵襲という答えが導き出されたのである。

このため、降下ポイントも戦略方針に則って決定され、第一次降下は中央アジア、第二次降下は北米、第三次降下はアジア・オセアニアに対して実行された。これら三次におよぶ地球降下作戦は成功を収め、戦略目標である資源を確保、また北米を抑えたことで政治的影響力も無視できないものとなっていた。

電撃的に降下作戦を行なったジオン軍は可及的速やかに据置拠点を確保、以後、周辺地域に対しても掃討作戦を実施した。その中心的役割を果たしたのは陸戦型に改修されたザクであった。

これに対して、連邦軍の主力兵器であった61式戦車では対抗し得ず、対MS用に改修された誘導弾「リジーナ」を有する小部隊がささやかな抵抗を試みるだけであった。

そして、一連の降下作戦が一段落すると、ジオン軍は占領地帯を維持することに専念する。広大な地球を完全に制圧するにはジオン軍の兵力はあまりに過少だったためである。一方、連邦軍も軍備の

脅威のテクノロジーを最前線で支えた兵士たち

地球連邦とは開戦前の人口比で7:1を下回ると言われるジオン公国では、唯一の資源である人材の育成に力を注いでいた。特に科学分野における育成は徹底していて、工科大学をはじめとする教育機関は、高レベルの人材を多数輩出し、技術立国を支えている。第603技術試験隊のオリヴァー・マイ技術中尉も、軍人となったのは工科大学卒業直後でありながら、優れた専門性と着眼点、そして行動力で難しい任務を立派にこなしている。もちろん連邦軍にも優秀な技術試験隊は存在した。しかし、偶然とはいえ、V作戦の秘匿兵器一式を取得し、RX-78ガンダムの力を極限まで引き出して戦ったホワイトベース隊こそが、究極の技術試験隊だったのかも知れない。



オリヴァー・マイ技術中尉 技術士官として多くの新兵器とテストパイロットに囲まれ、大きく成長するヒクラングのパイロットも降参して、

地球侵攻作戦とV作戦の暴露

UC0079.3/1-9/30



当初は圏外に推移した地球侵攻作戦も、やがて膨大な物資を飲み込む消耗戦となり、ジオン軍の補給部隊は悲鳴を上げ始めていた。この間には大きな艦隊戦もなく、603試験隊も補給任務に従事していたが、地上の戦況逼迫に伴い、ヒルドルフ再評価試験を命じられる。9月に入ると連邦軍の動きも活発となり、サイド7に潜入したシャア少佐の偵察部隊によって連邦軍の新型MSの存在が明らかになる。

ジオン軍の最大進出ライン

UC0079.3/1-9/30



3次にわたる降下作戦で形成した「重力戦線」において、ジオン軍は地球の重要拠点をほぼ奪取した。特に重要なのが、中央アジアから黒海北岸にかけての鉱山地帯と、北米のキャリフォルニア・ベース、ニューヨークである。ヒルドルフ再評価試験を終えた603試験隊のオリヴァー・マイ中尉は、南太平洋戦区で水中用ビーム砲「エーギル」の運用評価に立ち会った後、宇宙に戻っている。



再建を優先したために、重力戦線は膠着状態に陥った。

とはいえ、両軍とも局地的な優勢を確保しようと小規模な戦闘は各地で頻発していた。ジオン軍は、前線の兵力不足を補うために、一度は不採用になったモビルタンク「ヒルドール」を投入し、戦局好転のきっかけにしようと考えた。一方の連邦軍では、ジオン軍に対する唯一の利点、つまり豊富な物資を窮状打開の一手にしようとする。たとえば、戦線の敗退による損害をどうにか回復した第44機械化混成連隊は、本隊をはぐれたザクの1個小隊に対して対MS特技兵小隊による攻撃を行なったことなどは、この時期の連邦軍の典型的な戦い方である。

連邦軍による反攻作戦の開始

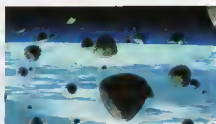
時間の経過と共に、地球におけるジオン軍の勢力は急激に弱り始めていた。ザビ家の末弟であり、地球方面軍司令の地位にあったガルマ大佐が、わずか1隻の新型強襲機「ホワイトベース」との戦闘で命を落とすなどは、象徴的である。戦線が膠着した状態でも連邦軍は着々と戦力の回復を図る一方、ジオンは補給物資にも事欠く有様だったからだ。連邦軍は次第に優勢の度合を強めていった。

そしてついに、ジオン軍の一大根拠地であるオデッサに対して、連邦軍は大反攻作戦を企てた。資源地帯であるオデッサを中心として、東欧、地中海周辺にかけて勢力を伸張していたジオン軍であるが、今やこれらすべてを一掃し、来るべき宇宙反攻作戦を実行するに際して、後顧の憂いを断っておこうというのがオデッサ作戦発動の経緯である。

本作戦における連邦軍の総兵力は数百万を数え、大規模な事前砲撃の末、とてつもなく大規模な包囲戦を開始した。



巨大な地域を占領したジオン軍に対し、連邦軍はオデッサの奪回に絞った反攻作戦に出た。最終的に伸びきったジオン軍に対し有利な戦態だった。



オデッサから命からがら宇宙に流れた機長。しかし、彼らを回収する船の予定さえ立てられないほど、ジオン軍の戦力は枯渇していた。

北はミンスク、モスクワ方面から、西はベルリンからキエフへ進攻し、さらにパリを出発した部隊は東欧を経てオデッサへ、また、黒海を中心として両岸から進撃する助攻部隊もオデッサを襲撃した。このように複数方面から同時に攻撃を行なったためにジオン軍は機動的な防衛で対抗するのが難しく、以前より構築していた陣地帯に拠る抵抗を試みた。当初はこれが功を奏し、戦いは一進一退を繰り返す激しいものとなった。しかし、最終的には兵力に勝る連邦軍の前に抗し切れず、ジオン軍は総崩れとなって退却を開始、オデッサから宇宙へと脱出できなかった部隊は各方面へとそれぞれ落ち延びていった。

宇宙へ帰るジオン軍

なお、オデッサの戦いにおいて、連邦軍は来るべく宇宙反攻作戦に先駆け、各種の新型兵器を投入している。その活躍で知られるMS「ガンダム」を有するホワイトベース隊も本作戦には参加しているが、それ以外にも陸戦型に急速改修されたGMや、陸戦強襲型ガンタンクなども攻撃に加わっている。

とくに、陸戦強襲型ガンタンクは、機密漏洩事件をきっかけに開発中止となった機体でありながら、わずか1個小隊が

各地を転戦、最後はジオン軍のダブゼ級陸戦艇2隻を破壊する活躍を見せた。

一方、戦いに敗れたジオン軍は、可能なかぎりの鉱物資源をH L Vに積載して宇宙へと放出、一掃に脱出できた兵士もいたが、ほとんどの重装備と共に多くの兵士が取り残され捕虜となった。この降伏劇は、オデッサ探鉱基地の司令官であったマ・クベ佐伍（当時）の判断によるものとされ、後々まで非難的となっているが、その一方で大量に移送された鉱物資源、とくにレアメタルによって、ジオン軍は残る時期も兵器生産能力を維持することができた。

だが、これら宇宙へと飛び発ったジオン軍の残党に対して、連邦軍もただ手をこまねているわけもなく、地球周囲軌道にあったパトロール隊によって無力なH L Vは次々に撃ち落とされている。

これに対してジオン側も少しでも多くの兵員および資源を回収すべく艦艇を差し向け、小規模ながら艦隊同士の交戦も発生した。なお、この時のジオン軍救援部隊は新型MS「ツグ」を投入し、連邦軍の新型MSであるGMを圧倒している。いづれにせよ、オデッサの戦いを境に、地球におけるジオン軍の勢力はほぼ一掃され、以後、戦いは宇宙へと移行していくことになる。

兵士の忍耐力を試した「重力戦線」の戦い

○ 事 地球進攻作戦によって形成された「重力戦線」。これに直面した連邦軍をももろ撃つているのが、ヨーロッパの戦いだ。例えば第44機械化混成連隊は、ジオン軍の進軍にさらされ、厳しい撤退戦を強いられつつも、対MS特技兵や戦車部隊の連携を軸に激しく戦った。そしてMSの支給を受けて旅団に昇格したオデッサ作戦では、先鋒に立って、ジオン軍の前進拠点を制圧している。だが、主戦場ばかりが戦場ではない。連邦軍の追求が徹底しなかったアフリカなどでは、終戦時にゲリラと化したジオン残党が潜伏し、後に勃発するデラズ紛争や第1次ネオ・ジオン抗争も生み延びていった。



ミケーレ・コレマ、少佐。ヨーロッパで戦ったジオン軍の戦線部隊のリーダー。だが、まったく見通できなかった不運の運命を待つ。

[つかの間の静寂]

UC0079.10-11



地球上では連邦軍の本格的な反攻作戦が進んでいたが、この間、宇宙では目立った動きはない。しかし、ジオン軍では宇宙要塞の強化が急ピッチで進められ、連邦軍もルナツーから積極的にバトロール艦隊を出撃させて、ジオン軍の補給線を脅かしていた。603試験隊では新型MS「ジダ」の評価試験が行われていたが、その最中にオデッサから逃れてきた友軍の救助活動に携わっている。

[ホワイトベースの活躍とオデッサ作戦]

UC0079.10-11



地球連邦軍の反攻作戦は、数的重要拠点であるオデッサ攻略一本に絞られていた。同時期、シャアの奇襲によってジャブローへの降下を諦め、北米に降下したホワイトベースは、その後、約2ヶ月をかけて地球を周回し、オデッサ作戦に合流した。地球方面軍司令官ガルマ・ザビが戦死したことを皮切りに、自軍勢力圏を横断したホワイトベースとの戦いによって、ジオン軍は甚大な被害を受けた。



ジャブロー強襲の失敗

オデッサ作戦が連邦軍の勝利に終ると、地球に残ったジオン軍はいよいよ追い詰められていった。

そのような状況下で、ジオン軍は乾坤一擲の反撃を開始する。連邦軍の本拠地であるジャブローに対して降下作戦を行なったのだ。しかしこれは戦力および情報不足から失敗に終り、以後、北米大陸のジオン軍は急激に戦力を低下させることとなった。

反対に、連邦軍はジャブロー地下にある巨大宇宙船工場で大量に建造していた戦艦艦艇を次々と発進させていく。連邦軍の動きを察知したジオン軍は、なんとか地上においてこれら連邦軍艦艇を撃破すべく試みるも、はかばかしい戦果は挙げられなかった。使い道がなくなった水陸両用MS「ズゴッグ」をコントロールユニットに改造したモビルダイバー・システムを急遽試験投入して、マゼラン級戦艦を含む損害を与えはしたものの、戦略的にはなんら影響を与えることはなかった。その意味ではジャブロー降下作戦によってむしろ戦力を消耗してしまったことは、ジオン軍にとって痛恨の極みといえた。

こうして、連邦軍は宇宙艦隊の戦力を急速に回復させることに成功し、来るべき反攻作戦——「チェンバロ作戦」の準備を着々と整えていったのである。

ソロモン攻略作戦

しかし、着実に宇宙艦隊の戦力を増強していた連邦軍にも傾きがなかったわけではない。とくに、次の反攻作戦がどこに指向されるのかを模索しておくことは最重要事項であった。このため、主力艦隊とは別にいくつかの部隊を各方面へ派



いよいよ宇宙での反撃に備え、ジャブローから打ち上げられる連邦軍の宇宙艦隊。主力が発進した後も、連日、艦艇の打ち上げが続いていた。



猛将ドズル・ザビが指揮する宇宙要塞ソロモンでさえ、連邦軍の物量の前には、わずか1日しか抵抗できなかった。ついにジオン国防圏が破られた。

遣し、陽動作戦を実施している。これに対してジオン軍側も全力を挙げて情報収集にあたっているが、ついに確度の高い情報を得ることはできなかった。これはオデッサ作戦時における情報漏洩事件を重視した連邦軍が情報管制に神経を尖らせたこともさることながら、偵察結果や収集した情報を活用するシステムをジオン軍が構築できていなかったことが影響している。

実際、重力戦線が膠着状況に陥っている間、ジオン軍は来るべき宇宙決戦に備え、多くの兵器を開発して待ちかまえていた。しかし、チェンバロ作戦を発動後の地球連邦軍の動きが予想を上回る速度であったことと、その投入戦力が、多少の新兵器の活躍程度では覆せないほど巨大であったことが原因となっており、はかばかしい戦果を得られないまま、各種評価試験は中途半端に打ち切られてしまっていたのである。

ルナツーに集結した連邦軍宇宙艦隊は、総力を挙げてソロモン宙域を目指した。宇宙要塞ソロモンには、ドズル・ザビ中将が率いるジオン軍宇宙攻撃軍の主力が存在し、ジオンの本拠地であるサイド3に進むためにはどうしても落としておかねばならない要衝であった。

このため、連邦軍は宇宙艦隊の過半を

攻略作戦に参加させると同時に、堅固な要塞であるソロモンの戦力を削ぐために「ソーラ・システム」を稼働させた。

実際のソロモン攻略作戦——チェンバロ作戦は、このソーラ・システムによるソロモン駐留部隊の壊滅を主眼として行なわれたといってもいいだろう。ジオン軍は主力部隊を要塞に控置して連邦軍を引きつけ、要塞の固定火力と合わせて一気に連邦軍を叩くという作戦であった。これに対し、連邦軍は宇宙艦隊を巧みに機動させてジオン軍の艦隊戦力とMS部隊を引き離し、ソーラ・システムによってソロモンのスペース・ゲートを破壊。これによってソロモン駐留のかなりの戦力を一瞬のうちに消滅させることに成功した。戦いの帰趨はほぼ決し、その後、ジオン軍の指揮官であるドズル中将の戦死によって作戦は終結した。

このソロモン攻略によって連邦軍は最終戦に不可欠な前進基地の確保に成功し、戦力整備を行ないつつ次なる作戦を発動するのである。

ア・パオア・クーの激闘

もはや、誰の目にもジオンの敗北は明らかになりつつあった。そのことを誰よりも痛感していたのはジオンのデギン公王ではなかったろうか。それゆえ、ソロ

前線だけでなく銃後まで巻き込んだ総力戦

総力戦という言葉が用いられるように、一年戦争ではありとあらゆるものが戦争に投入された。第603技術試験隊の任務を支えた試験支援艦「ヨースンハイム」も、元は民間の連絡貨客船である。平時に、軍は民間物流企業を支援してこのような船を保有させ、有事には乗員ごと徴用したのである。国力でジオンに優る地球連邦でも事情は大きく変わらない。膨大な装備を動かすには正規の軍人だけでは足りず、多くの民間人が徴用されている。サイド7で避難のためにホワイトベースに乗り込んだ民間人の若者たちが、否応なしに戦闘に巻き込まれ、ついに軍人として正規軍に組み入れられた事実は、まさに総力戦の実態そのものである。



マルティン・クーパーの戦時中、軍に徴用された連絡貨客船の乗組員。クーパーは戦時中、軍の徴用で、最終戦まで任務をこなすことになる。

「ソロモン攻略戦」

UC0079.11/23-12/24



ジャブロー降下作戦を退けた連邦軍は、直ちに宇宙に向けて大艦隊の打ち上げを開始した。603試験隊による軌道攻撃作戦で戦艦を失うなどの損害も受けたが、艦隊主力はルナツーに集結し、12月24日、宇宙要塞ソロモンは急戦の末についに陥落した。603試験隊は後退する主力とともに戦場を変えながら新兵器の評価試験を続けていたが、どれも戦局に影響を与えることなく、試験の最中に失われていった。

「ジャブロー侵攻作戦とジオン軍の崩壊」

UC0079.11/23-12/24



ホワイトベースの追跡中にジャブローの入り口を発見したジオン軍は、乾坤一擲のジャブロー降下作戦を実施したが、作戦は失敗し、喪失した戦力は北米戦力の半数に相当した。地球軌道上も連邦軍が制圧したため、本国からの補給も途絶え、ジオン軍の戦糧は急速に窮乏に向かう。東南アジアなどでは局所的な抵抗も見られたが、地球の戦いは実質的に終わりを告げていた。



モン攻略戦の直後、デギン公王は自ら戦艦「グレート・デギン」に乗り込み、連邦軍総司令官であるレビル将軍のもとに赴いている。

両者の会談によって戦争は終結し、これ以上無益な血が流されることはない……はずであった。しかし、いまさらの和平交渉など無意味と考えていたギレン・ザビ総帥は、この両者の会談を知りながら秘匿兵器を稼働させた。「ソーラ・レイ」である。

ソーラ・レイはサイド3の旧式化した密閉型コロニー「マハル」を丸ごとレーザ一砲とした超巨大兵器であり、戦略スケーラーでの戦局に影響を与える絶大な威力を持っていた。デギン公王とレビル将軍が相まみえたまさにその瞬間、ソーラ・レイは多数の連邦軍艦艇とともども二人を焼き払ったのである。

平和的解決への道は閉ざされ、両陣営は最終決戦へと雪崩れ込んでいくことになった。

決戦といえど、追いつめられたジオン軍の陣容は、まさに総力戦も末期の様相を呈していた。リック・ドムやゲルググなど、ベテラン・パイロットが少ればかなりの戦力になることが期待できる新型MSからして、未熟な学徒兵の手に委ねざるをえず、その実力を発揮できないまま、多くの若者が宇宙に散っていくことになるのだ。

このように、ジオン軍はまさに「総ざらい」といっても過言ではない体制で防衛体制を固めていった。連邦軍がジオン本国であるサイド3に向かうためには、その前面に位置する宇宙要塞ア・バオア・クー、もしくは月面都市グラナダを制圧しなければならなかった。このため、ギレン総帥はア・バオア・クーと月面都市グラナダとの間を絶対防衛圏として防



ア・バオア・クー攻撃直前に、ジオン軍は多くのパイロットを失ったため、最新MSさえも訓練もままならない学徒兵が搭乗しをしなければならなかった。



ドロス級空母の相次ぐ撃沈によって、ジオン軍の防衛線は崩壊した。ギレン、キシリアとザビ家の要人も戦死し、戦争は終結した。

衛を固め、グラナダをキシリア・ザビ少将が守り、ア・バオア・クーにはギレン総帥自らが入った。

ただし、ジオン軍は最後まで連邦軍の次期侵攻目標を絞り切れてはいたわけではない。そのため、ただでさえ少ない戦力を二分せざるをえず、このことが後にア・バオア・クーの失陥の要因ともなっている。

ソーラ・レイの奇襲攻撃によって艦艇多数と指揮官のレビル将軍を失った連邦軍であったが、ア・バオア・クーに対する攻略作戦——「星一号作戦」は粛々と進められた。宇宙要塞ソロモンを改称したコンバイトウを出撃した連邦軍宇宙艦隊はア・バオア・クーへ直進し、要塞正面であるNフィールドと、その楯め手となるSフィールドに戦力を集中して強攻を開始した。消耗した前線戦力も、ドロス級空母を押し立てた前進補給艦によって効率よく回復させるジオン軍は、劣勢ながらもよく戦い、未曾有の激戦が展開したが、やはり、数で勝る連邦軍が徐々にジオン軍を圧倒していく。

そのような情勢下、突如ジオン軍の指揮中枢に空白が生じ、足まみが乱れ始めた。連邦軍はその間隙を突いて要塞内部に突入し、ジオン軍は次第に追いつめられていた。この頃にはギレン総帥の死が

確認され、全軍総崩壊の状態となり、さらにキシリア少将の戦死が伝わりと戦線は一気に崩壊した。

最後まで踏ん張っていた各部隊も今や浪走を始め、その多くはサイド3方面へと落ち延びていった。この撤退ルートとなるEフィールドは、決して主戦場にはならなかったが、それでもジオン軍守備隊に数倍する連邦軍の助攻部隊の攻撃は圧倒的だった。

しかし、絶望的な窮状の中、戦時急造のモビルボット「オググ」と、機動橋頭堡「ビッグ・ラング」の活躍によってEフィールドの制宙権は辛くもジオン軍の手に残り、多くの艦艇が本国まで退却する時間を稼ぐことができた。彼らは戦局を変える力にこそならなかったが、最終決戦の中でEフィールドを守り抜くという役割を、充分に果たしたと言えるだろう。

最終防衛線であったア・バオア・クーの陥落に加え、ギレン総帥、キシリア少将というザビ家の人間がことごとく消え失せたことにより、公国から共和国に移行したジオン共和国と地球連邦政府の間に終戦協定が結ばれた。

こうして、人類の半端を死に追いやった一年戦争は終結したのであった。

憎しみと共に引き裂かれた宇宙世紀の人類

地球と宇宙に別れるようになって暮らした人類は、やがて相互不信に陥る。地球連邦政府は宇宙移民が始まった頃よりスペースノイドへの抑圧的な姿勢を崩さず、彼らの差別的な政策が一年戦争の遠因ともなった。このような戦争は、スパイが暗躍する風潮となる。特に構成員の多くにスペースノイドを含んでいる地球連邦側のスパイ被害は深刻で、最新兵器の機密事項はもちろんのこと、オデッサ作戦では上級将校レベルにまでジオン軍のスパイ網が入り込んでいる。また、生きるために、やむを得ず危険な重任に身を投じる戦災孤児も後を絶たない。戦争が終結しても、引き裂かれた人々の心の絆は決して戻らなかった。



アリアス・ケイマン技術中尉は地球連邦軍の技術士官で、機動橋頭堡「ビッグ・ラング」の開発に参画。愛人と機密を盗み取ったため、スパイとして処刑された。

ア・バオ・クー攻略戦とジオンの降伏

UC0079.12/25-31



ソロモンを攻略して足場を作った連邦軍は、大艦隊を集結して宇宙要塞ア・バオ・クー攻略作戦を遂行した。ジオン軍は、サイド3の軌道上に設置したソーラレイ・システムによって、連邦軍主力艦隊の3割を消滅させるが、兵力の劣勢は挽回できず、ザビ家首領陣の内紛もあり、12月31日に要塞は陥落した。603試験隊は各種の急造兵器を受領し、要塞のEフィールド防御戦に参加して終戦まで生き延びている。

ジオン軍降伏直前の勢力図

UC0079.12/25-31



宇宙決戦を急いだ地球連邦軍は、オデッサ作戦以降、地球上では積極的な作戦には出ていなかったが、ジオン軍の崩壊も手伝い、最終的にはほとんどの地域を奪回した。しかし、アフリカやアジアをはじめとする各地には組織的抵抗を持ったジオン軍部隊が潜伏した。潜水艦部隊も健在だったため、彼らは戦争が終わった後も長く抵抗を続けていた。



MS IGLOOにおける MSの再発見

ジオン軍のエース、エルマースネル大尉の乗機。白い塗装からホワイトオーガーと呼ばれる。第44機体化混成連隊のヤンデル中尉とは遙かめ回距離があった。



『MSイグルー2 重力戦線』第2話「陸の王者、前へ!」でのワンシーン。兵装の圧倒的な女性艦長を敵軍ではねのけたヤンデル中尉は、ホワイトオーガーを撃破する際に「戦場にMSなんてものを持ち込みがって!」と喝く。新兵新MSに対する怒りが爆発する。

MS IGLOOシリーズは、お馴染みの連邦軍の「白いヤツ」が1カットしか登場しない点で、異色作である。いや、それどころか、宇宙世紀の花形兵器であるMSも、主役の座を約束されていない。

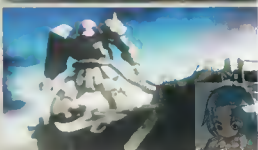
だが、これは一年戦争を舞台に戦った兵士たちの目線に寄り添った作品、すなわちMS IGLOOというアニメーション作品に貫かれた哲学を反映しているのではないだろうか。

第603技術試験隊というプロフェッショナル集団の目を通して、我々はMSという兵器の規格外の力と運用の難しさ、そしてその限界を知ることになる。ステージを重力戦線に移せば、よりマクロな、MSという「けげ物」に関わらなければならない兵士の内面を通じて、その威力を知ることになる。

それは、単にMSを敵として見た立場に留まらない。重力戦線第2話「陸の王者、前へ!」の劇中で語られているように無敵兵器であるMSザクに乗り込んで戦うパイロットの孤独についても、そこでは同時に描き込まれている。

あえてMSを主役として扱わないことで、我々はMSの登場がもたらした歴史上のインパクトを、兵士と等身大に追体験できるのだ。

MS IGLOO作品に触れて残るのは、MSに対するリセット感覚である。見慣れていたはずのMSに対し、いくつもの再発見をしていることに気付くだろう。その感覚は、既存作品への新しいアプローチを可能にするカギとなっている。MSの再発見——それが、MS IGLOOシリーズが描き出すMSの本当の力なのである





設定資料集 I

[-1年戦争秘録- / -黙示録0079-]

宇宙世紀0079年、地球連邦とジオン公国の間で勃発した一年戦争は、住み慣れていた地上だけでなく、宇宙空間までも舞台とした、人類が初めて体験する総力戦だった。未知の戦場、そして未知の体験を克服するために、両軍は最新技術の粋を凝らした新兵器を次々と開発し、惜しみなく戦場に投入した。

あるものは難攻不落の激戦点を確保し、巨大な敵艦を一撃で葬り、多くの味方の命を救い、時には戦局すら一変しかねない絶大な威力を秘めた兵器も登場する。

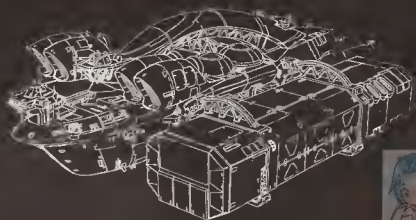
しかし、最新技術を注ぎ込んだ兵器であっても、その価値を決めるのは技術者や開発者ではない。与えられた兵器に命を預け、敵と対峙する前線部隊の兵士たちである。優れた技術は優れた兵器と等価ではない。秘めたる圧倒的な能力がかえって足かせとなり、兵士の命を奪う結果になることさえ珍しくはないからだ。

MS IGLOO(-1年戦争秘録- / -黙示録0079-)は、技術と人間の

狭間に立って、兵器を評価する第603技術試験隊の戦いの物語である。

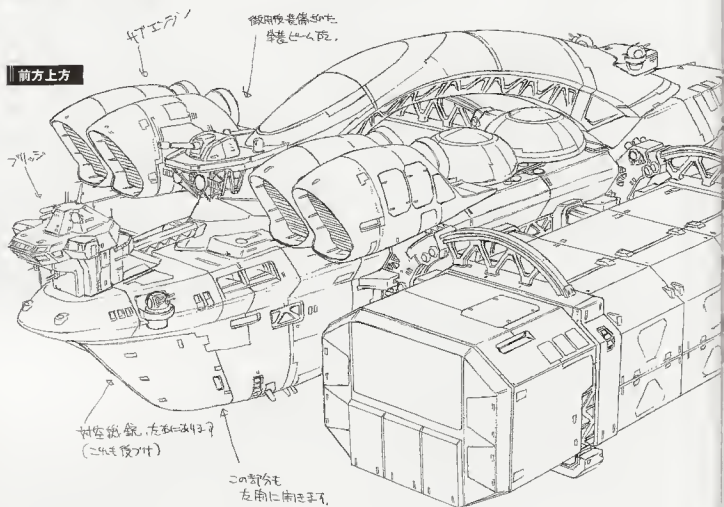
技術試験隊の本身は新兵器の運用評価にある。だが、任務はデータ収集と分析だけでは終わらない。新兵器の後ろには、開発に携わった無数の人々の思惑が渦巻いているからだ。政治と産業界の利権に端を発する圧力があり、軍内部の派閥争いが介入することも珍しくはない。このような有形無形の圧力を受けながらも、評価試験に供された兵器が、運用に必須とされる資源や労力に見合わなければ、技術試験隊は千日の努力で完成した技術の結晶を、たった一枚の書類で破壊しなければならない。その評価が、ある開発者の将来を狂わせることを承知の上で。

なぜ、MS IGLOOが映像で明かす技術試験隊の物語が、秘録であり、黙示録と呼ばれなければならなかったか。それは、決して表に出ることのない技術試験隊——兵器と兵士の狭間に立つ、戦う技術者たちが背負った十字架の記録だからなのだ。

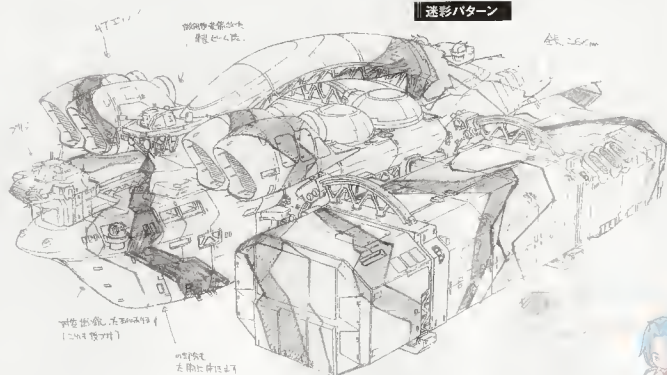


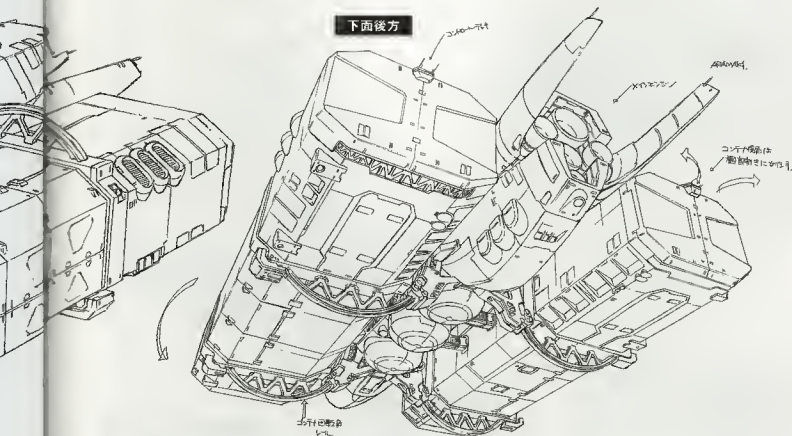
試験支援艦ヨーツンヘイム

前方上方



迷彩パターン





第603技術試験隊の支援艦としてア・バオア・クーまで戦い抜いた、 ジオン軍テクノロジーの目撃者

ジオン公国では、コロニー間の物資輸送のために多数の連絡貨客船が運航されていた。自ら資源を産出できないスペース・コロニーの生活では、これら貨客船によって支えられる物流は生命線であり、地球連邦からの経済封鎖を受けて以降は、流通と軍との結びつきが強まり、連絡貨客船はますます重要となっていた。

ヨーツンヘイムも、コロニーや月面都市を結ぶ物流網で活躍していた連絡貨客船であったが、戦争の予感が濃くなり始めたU.C.0078年10月に乗員ごと軍に徴用され、試験支援艦として第603技術試験隊の母艦となった。徴用から間もなく運用が始まっているため、軍用船としての改修は、技術試験隊用の側面指揮所および艦橋の増設に抑えられている。この時に、メガ粒子砲1基と、連装機関砲4基も増設しているが、あくまで最低限の個艦用防衛兵器に過ぎない。

ヨーツンヘイムの特徴は、両舷に設置された船体全長にも及ぶ巨大な格納庫だろう。舷側にも大型ハッチが設けられていた貫通型格納庫は使い勝手が良く、もともと民間の大型連絡貨客船であるために積載容量が大きかった。QCX-76A「ヨルムンガンド」のような、全長200メートルを超える大型兵器も難なく運用できるあたりは、試験支援艦の面目躍如であるといえよう。ただし、軍事用に設計されてはいないため、速度性能と装甲が貧弱で、本来なら前線での使用には耐えられないものだった。

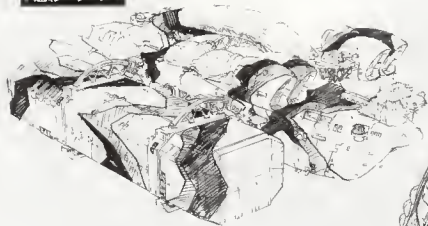
ヨーツンヘイムは乗員ごと軍に徴用されたため、艦の運用は引き続き軍編となった元の乗員が当たっている。しかし、技術試験隊のスタッフや砲雷科の要員は正規の軍人であるために、ヨーツンヘイムは艦長マルティン・プロホノウ中佐相当官をリーダーとする推測クルーと、モニク・キャディラック特務大尉が指揮す

る技術試験隊の2つの指揮系統が存在する特異な艦となった。さらに大戦末期にはヘルベルト・フォン・カスベン大佐が戦闘大隊長として乗船したため、指揮系統はますます混乱したが、ア・バオア・クー攻防戦では一致団結して難局に立ち向かっている。

ちなみに艦名のヨーツンヘイムとは、北欧神話の巨人が住む世界を意味する名称であり、同じく炎の巨人が暮らすスベルヘイムの名を戴いた同タイプの試験支援艦が、第604技術試験隊によるMS M-07Di「ゼーゴック」運用試験時に撃沈されたことが確認されている。ヨーツンヘイム系貨客船の正式な艦船タイプ名は不明だが、北欧神話には他の種族が暮らす世界がいくつか設定されていることから察するに、他に少なくとも数隻の同型艦が支援任務に就いていたことが想像される。



迷彩パターン

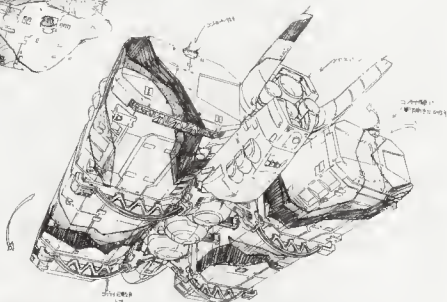


ヨーツンヘイム
(迷彩パターン)

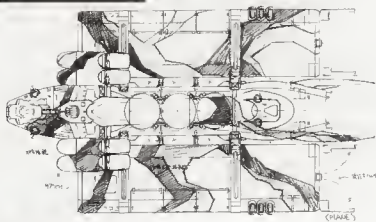
ルウム戦役がジオン軍の大勝利に終わると、宇宙での大規模な戦いは見られなくなり、戦場は地球へと移る。第603技術試験隊も、サイド3に帰還して整備と補給を受けたが、この際、ダークグリーン一色だった船体には、ライトグリーンとダークグレイ系の塗装を加えた迷彩が施されることになった。

地球侵攻作戦も視野に入正中、第603技術試験隊も地球に近い宙域での活動が増えると思われたため、このような迷彩塗装にも一定の効果が見込まれたのである。ただし、裏を返せばこれは技術試験隊の活動地域が常に敵襲の脅威にさらされることの証拠でもあり、また、実際、地球周辺宙域の戦線が混沌として、安全宙域と呼べるものが消滅しつつあることを示すものでもあった。

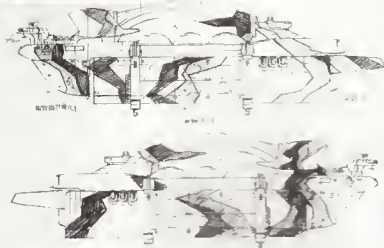
ミノフスキー粒子の影響によって、有視界戦闘が中心になったとはいえ、ヨーツンヘイムのような大型艦にとって迷彩塗装が役立ったかどうかは不明である。しかし、同じダークグリーンを基調としていたムサイ級巡洋艦に、迷彩パターンがほとんど見られないことからすると、気体程度効果だったのかも知れない。もっとも、ムサイ級については数が足りないため、既存艦、新造艦を問わず塗装に費やす時間と手間さえ惜しまれて前線に投入されたとも考えられる。ヨーツンヘイムの迷彩塗装は、終戦の日まで変わらなかった。

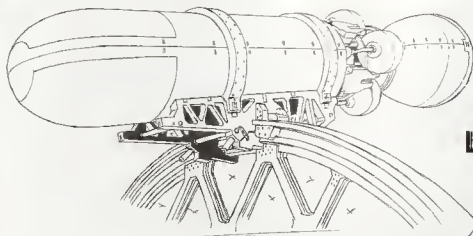


迷彩パターン 上面図

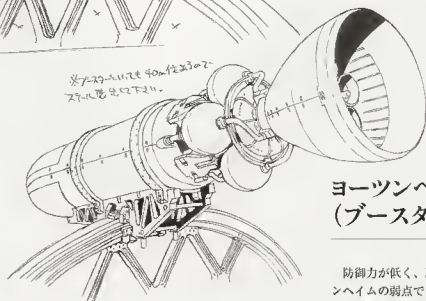


迷彩パターン 側面図





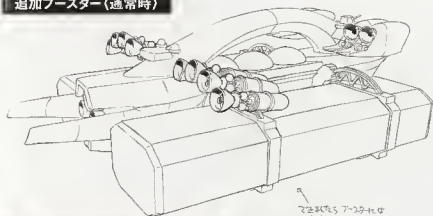
追加ブースター

ヨーツンヘイム
(ブースター)

1200kg
500kg
500kg
500kg

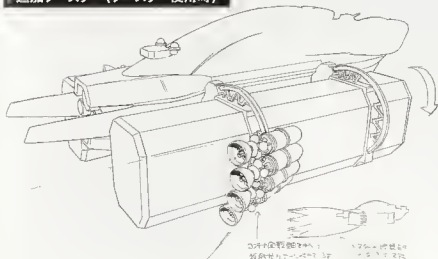
※ブースターは90°位まで
スイング可能。

追加ブースター(通常時)



ブースターは
180°位まで
スイング可能。

追加ブースター(ブースター使用時)



ブースターは
180°位まで
スイング可能。

防御力が低く、脚が短いことがヨーツンヘイムの弱点である。運用当初はムサイ機連隊が護衛についていたが、戦局が悪化すると試験支援に戦力をまわす余裕がなくなったため、ヨーツンヘイム単機での支援任務が多くなった。

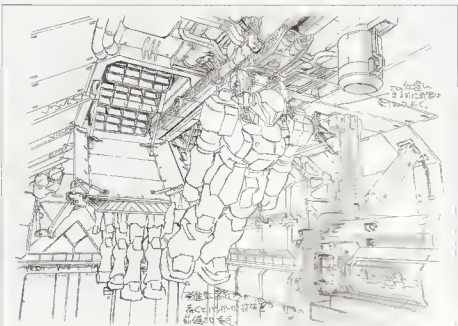
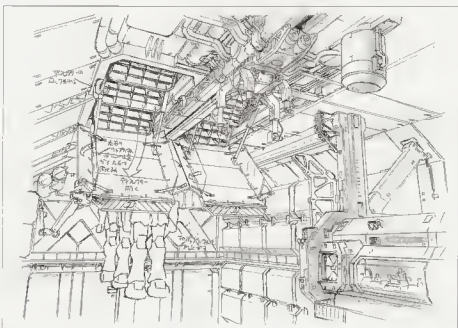
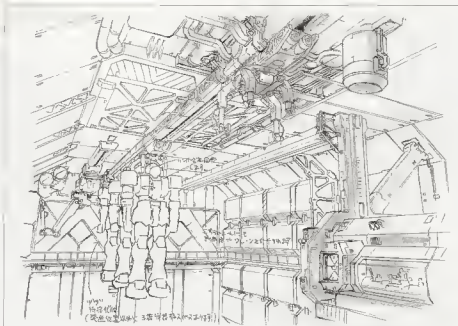
そのため、不意の敵襲に備えて緊急離脱用のブースターが増設された。これはゼーゴックの運用試験時に初めて使用されている。直前のEMS-10「グダ」運用試験時には確認できず、また、先にゼーゴック運用試験中に撃沈された第604技術試験隊の試験支援機ムスベルヘイムもブースターを装着していないことから判断するに、ムスベルヘイムの喪失を受けて、ヨーツンヘイムに緊急離脱用ブースターが追加されたと考えられる。おそらくはゼーゴックの運用試験引き継ぎ時に、突貫工事で装着されたものだろう。

むき出しのプロペラント・タンクが装着されたブースターは、各々が格納庫のコンテナ回転リングに固定されている。このように見た目とおりの急造装備ではあるが、ブースター使用時はコンテナを横方向に回転させて、推力バランスを取るように配慮されている。実際、ゼーゴックの第三次試験時に敵襲を受けた際は、このブースターを「炊く」ことによって、危機を脱していることから、ムスベルヘイムの教訓は無駄になってはいなかったのである。



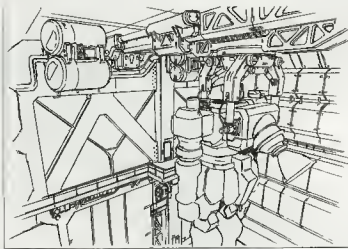
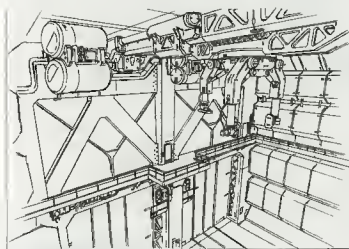
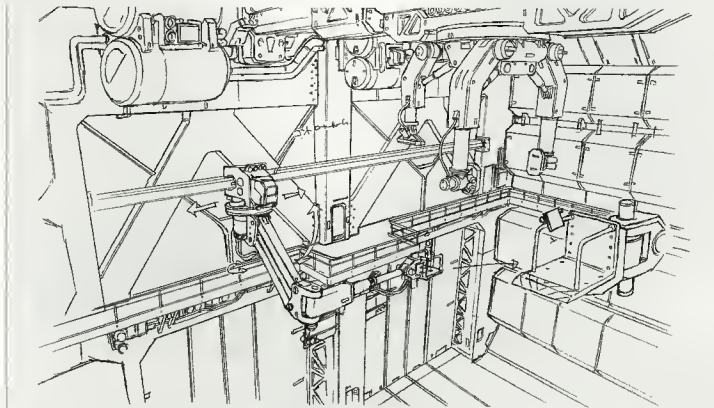
MS発着艦システム

ハンガー式カタパルトの推力にはMSのメインスラスターも使用するため、バックプラストやエンジン熱を格納庫外に放出するためのプラストディフレクターが増設されている。1基が発艦するとディフレクターのパネルが互閉し、それから後続のMSが前方に送り出され、次の発艦手順にはいる。連続してMSを発艦させる能力はなかったが、簡単な工事で設置できる経済的な発艦システムだった。



MS用クレーン

格納庫内の事故を防ぐため、MSの移動には自力歩行ではなくクレーンが用いられた。



MSの運用を可能にした、汎用性に優れた大型格納庫

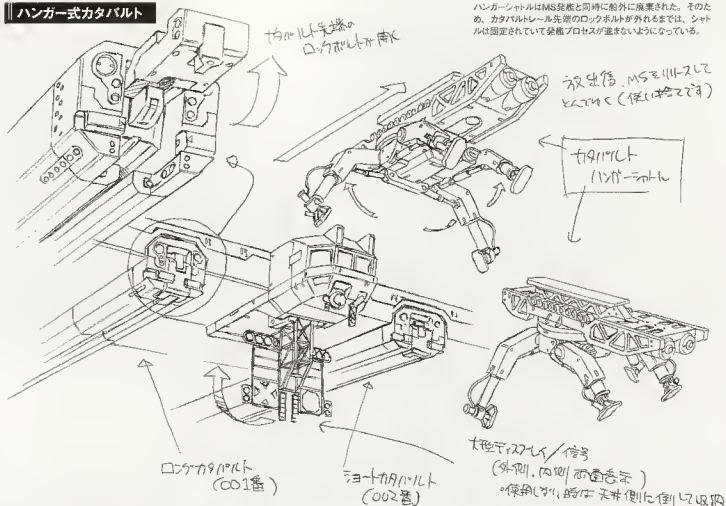
YMT-05「ヒルドブル」再評価試験をはさむものの、ヨルムンガント実戦評価試験からしばらくの間、技術試験隊は地球を任地としていたために、ヨーツンハイムは主に地上拠点へのコンテナ投下をはじめとする補給任務にあたっていたと考えられる。

しかし、第603技術試験隊でのツダの最終評価試験が決まると、格納庫はモビルスーツが運用できるように改造された。

予備機も含め送られてきたツダは4機だけだったが、左右両方の格納庫後方ハッチにMS着艦誘導用のガイドビーコンと着艦誘導灯が設置されていたことから、モビルスーツ運用のための改修はかなり徹底的に行なわれていたようだ。ツダは「ゴーストファイター」であったものの、ヨーツンハイムに導入された発着艦システム自体が、新機種の実地試験を兼ねていた可能性も高い。

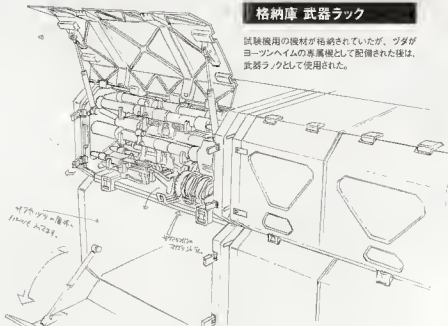
また、ヨーツンハイムの格納庫は大型で余裕がある設計のために、ジオン軍艦艇の中でも整備性は優れていた。「逃げも隠れもできなくなった」と、プロボノウ艦長が口にしたように、ツダが廃棄処分とはならず、防衛用戦力として艦に残されたことによって、ヨーツンハイムは試験支援艦という名目以上の、戦力としての役割が押しつけられるようになったのである。

ハンガー式カタパルト



格納庫 武器ラック

試験機用の機材が格納されていたが、ツダがヨーヅン・ヘイムの専属機として配備された様は、武器ラックとして使用された。

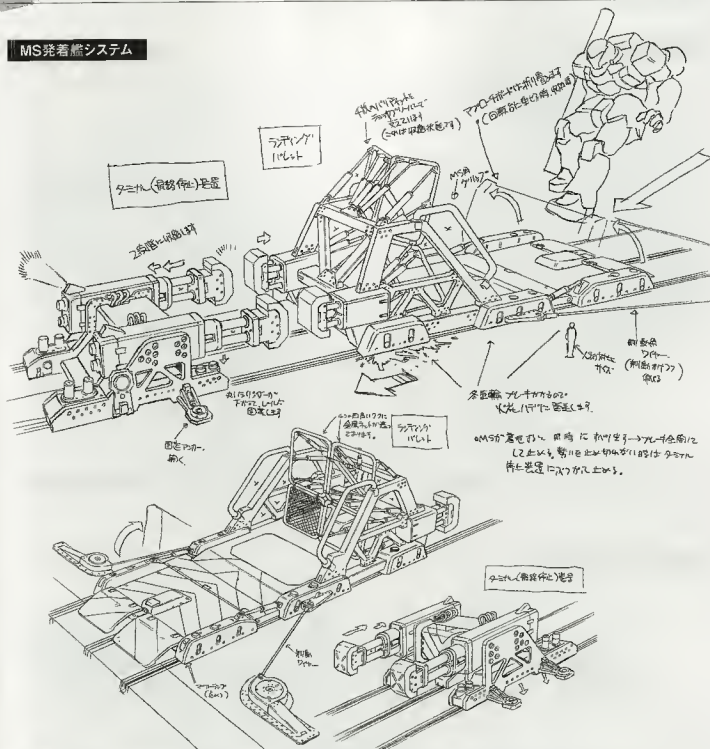


カタパルト用
ブラストディフレクター 外部ダクト

MSのバックプラストはここから機外に排出される。



MS着艦システム



着艦時の危険を最小限に留めた、コンパクトなランディングギア

戦闘、訓練を問わず、もっとも事故が多発するのは、モビルスーツや軍用機の着艦時である。しかし、正規の軍艦ほど堅牢な構造をしていないヨーツン Heim では、モビルスーツの着艦時に対する備えを厳重にしていた。

着艦を試みるモビルスーツは、艦後方の格納庫ハッチから伸びる着艦ガイドビーコンにしたがって姿勢や進入角を制御しながら、着艦態勢に入る。ランディングパレットは、ワイヤーとレールブレー

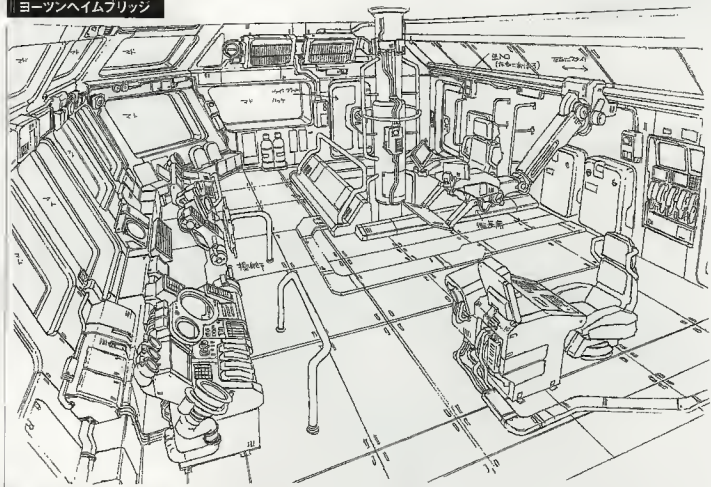
キの二重制動によってモビルスーツ着艦時の衝撃を緩和し、それでも制動が効かない場合に備えて、最終停止装置が設置されていた。

最終停止装置はレール上に自由に固定できるので、格納庫の貨物状況に応じて、制動距離を調整できた。大型格納庫を持つヨーツン Heim の強みと言えるだろう。ランディングパレットには、ハンドグリップやセーフティネットが用意されていて、着艦時に不安定になるモビルスーツの姿

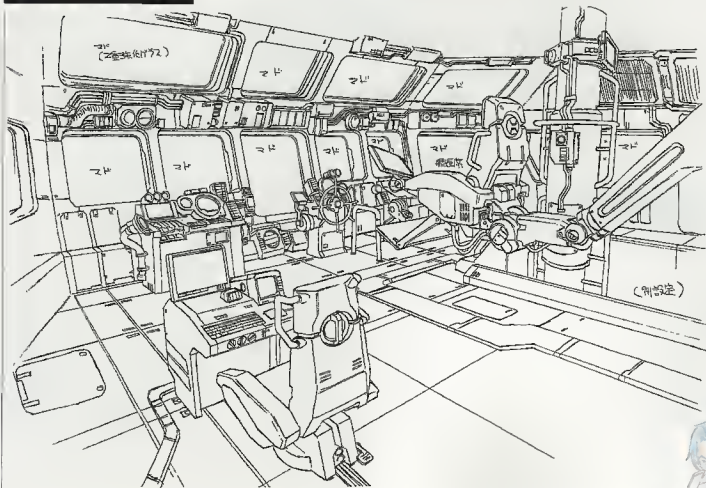
勢制御を補助していた。

また、発艦システムでも、ヨーツン Heim では既存のカーゴレールに合わせた使い捨てハンガーシャトル式のカタバルトを採用している。これならばカタバルトのレールエンドに制動ブレーキを必要とせず、設置が容易であった。同時に、カタバルト発艦時に発生する熱を排出するために、格納庫の外側に大型のプラスチックディフューザー用外部ダクトが装着されている。

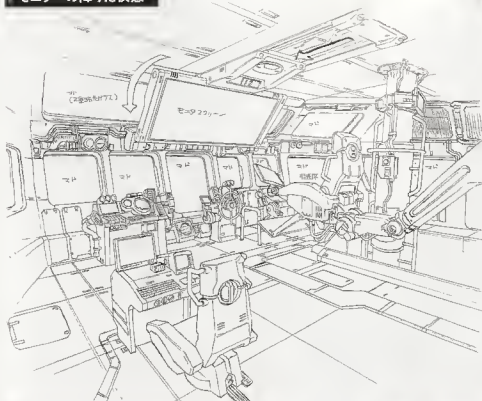
ヨーツン Heimブリッジ



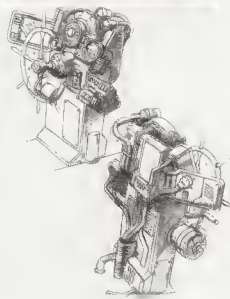
ヨーツン Heimブリッジ 前方



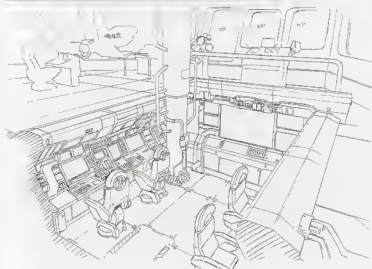
モニターの降りた状態



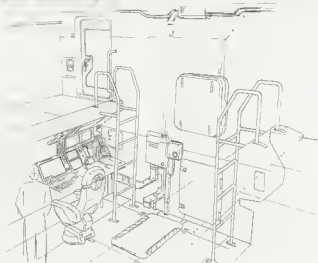
ヨーツンヘイム 操舵手コンソール



ヨーツンヘイム ブリッジ下部 (観測指揮所)



観測指揮所



操艦クルーと技術試験隊、2つの頭脳が詰まったヨーツンヘイムのブリッジ

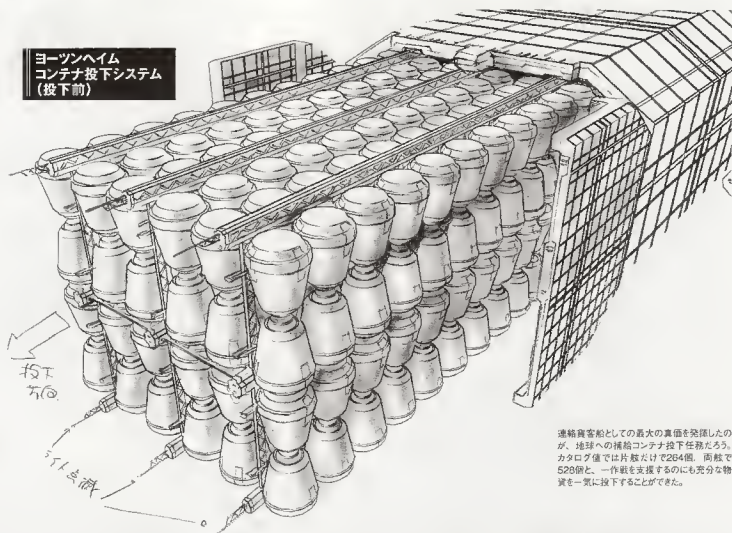
試験支援艦として徴用されたヨーツンヘイムは、防御用のメガ粒子砲と連装機関砲を搭載した他は、外見上の改修はほとんど受けていない。しかし、技術試験隊の観測指揮所を設けるため、艦の頭脳が集中するブリッジではかなり大がかりな設備増強が行なわれた。特に顕著なのは操艦コンソール周辺で、貨客船運行用のシンプルなコンソールに、軍用のモニターや各種通信端末が、いかにも急造と

いった姿で増設されていることがわかる。また、技術試験隊との共通モニターも追加されていると考えられる。

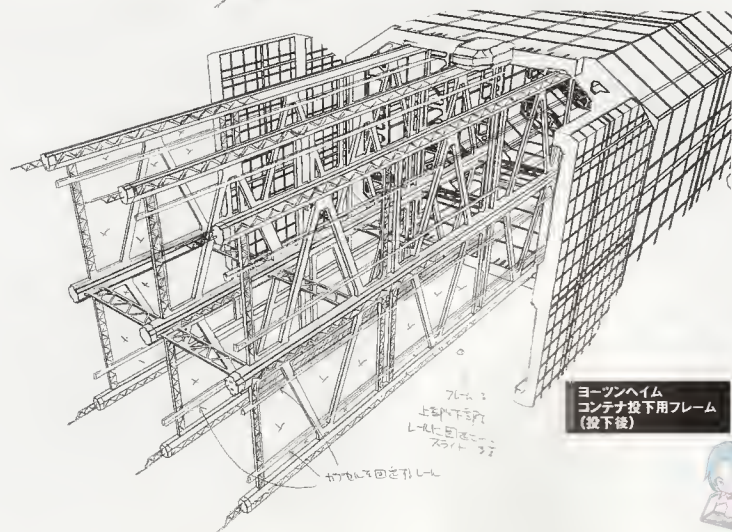
技術試験隊は観測作業が主任務なので、ブリッジに観測設備を置く必要はなかったが、通信及びモニタリング用の機材や回線が操艦クルーと共用となっていたために、観測指揮所はブリッジに設けられた。各種コンソールや観測用コンピューターが運び込まれたスペースが、本来ど

のような用途で使用されていたのかは判然としないが、操艦クルーと第603技術試験隊の2つの指揮系統が手狭なブリッジに集中してしまい、当初はかなりの混乱があったことが想像できる。しかし、厳しい実戦の中で互いの信頼関係が生まれた後は、意思統一や状況判断が迅速に行なわれるようになり、ヨーツンヘイムが戦後まで生き延びられた一つの要因ともなった。

ヨーツンハイム
コンテナ投下システム
(投下前)



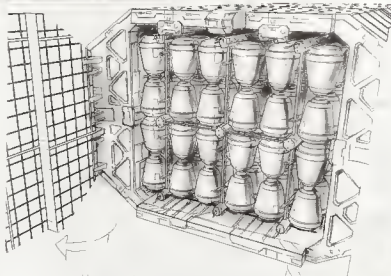
連絡貨客船としての最大の真価を発揮したが、地球への補給コンテナ投下任務だろう。カタログ値では片舷だけで284個、両舷で528個と、一作戰を支援するのにも充分な物資を一気に投下することができた。



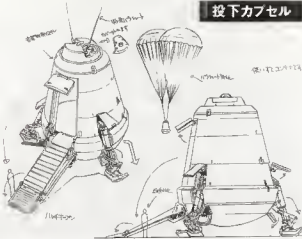
ヨーツンハイム
コンテナ投下用フレーム
(投下後)



投下コンテナとフレーム

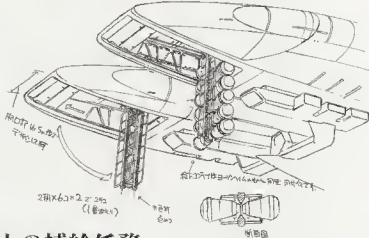
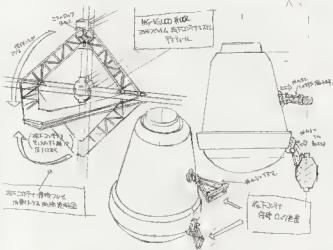


投下カプセル



バブア コンテナ投下システム

バブアのコンテナは、底層格納庫に設置され、懸垂式フレームによって目標地点に投下された。搭載個数が少ないがバブアの空き所で、一面の作戦を支援する物資を投下するためには、補給艦隊を編成しなければならなかった。



重力戦線の命綱 地球周回軌道上の補給任務

地球侵襲作戦により、ジオン軍は泥沼のような消耗戦に引きずり込まれた。拠点の制圧が重視される宇宙での戦いとは異なり、地球では拠点を制圧すると同時に広大な戦線を維持するためにも、かなりの兵力が必要だからである。

もちろん、占領地から貴重な資源を獲得できる見返りは大きかったが、長期戦が避けられなくなったことは、国力に劣るジオン軍にとって計り知れない重荷となった。

これは前線に限った事ではなく、後方の補給部隊にもあてはまる。食料や生活物資は現地調達も可能だったが、武器弾薬はすべて本国から前線に届けなければならなかったためである。もちろん、占領地で接収した生産施設の活用も作戦計画に含まれていたが、稼働には時間がかかる上に、撤退する連邦軍によって破壊された施設も多かったため、基本的に

は本国からの補給に頼らなければならなかったのである。

地球への物資輸送は、MSのような大型機材の場合、HLVやHRSRが使用されたが、弾薬などの消耗品の供給には、安価な使い捨ての投下コンテナが用いられた。まず目標地域上空の制宙権を確保した後、輸送部隊が気圏外から投下するという単純な方法で、物資は前線に供給される。だが、兵力不足から制宙権の確保がままならないため、連邦軍のパトロール艦隊が侵襲する宙域での強行物資投下作戦も恒常化していたのが実情だった。

以上のような理由から、コンテナ投下任務には高速性に優れたバブア級補給艦が投入されたが、バブア級では投下可能なコンテナ数が24個と少なく、まともな補給作戦を実施するには、かなりの規模の補給艦隊を編成しなければならなかった。

一方、ヨーツンヘイムのような連絡貨客船ならば、1隻で実にバブアの20倍を超える500個以上のコンテナを投下できたが、これらの船は鈍足であるため護衛が欠かれない。したがって民間の連絡貨客船を動員すれば、護衛用の戦力を割かねばならず、前線の兵力不足に拍車をかけることになる。ジオン軍は、このような悪循環に、地球侵襲作戦開始から間もなく陥っていたのである。

また、ヒルドルブを受領して地球投下宙域まで向かうヨーツンヘイムが、第3機動師団向けのザクIと一緒に運んでいる記録も残っているが、これは試験支援艦が前線部隊への補給物資輸送任務を兼任していたこと、正面装備として旧式のザクIをも引っ張り出さなければならぬほどの兵力不足に陥っていたことの、2つの事実を物語っている。

ムサイ級軽巡洋艦 & コムサイ

ジオン軍のワークホース ムサイ級軽巡洋艦

ムサイ級は開戦時からのジオン軍の主力軽巡洋艦として建造され、あらゆる戦線に投入された、まさにジオン軍のワークホースである。

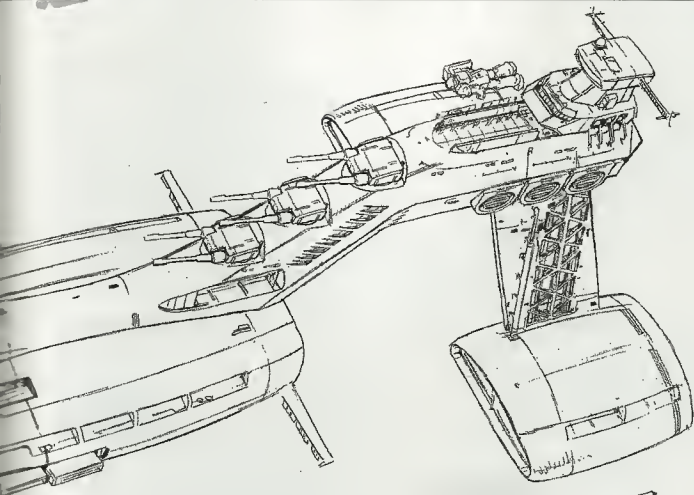
第603技術試験隊の任務に際しても、護衛として随伴しているケースがたびたび見られ、ヨルムンガンドの受領作業中に発生した、連邦軍パトロール艦隊との遭遇戦では、サラミス級2隻に対して護衛のムサイは1隻だけという劣勢にもかかわらず、敵艦1隻を撃沈してこれを撃退している。開戦当初のジオン軍の練度の

高さを象徴する遭遇戦といえるだろう。また、ゾダ最終評価試験時には、標的艦として試験を支援していたが、2号機の暴走事故にもう少しで巻き込まれるところを、間一髪、巧みな操艦で回避している。

艦首部には、大気圏突入能力を持つ連絡船コムサイが搭載されていて、ザクなら3機搭載する能力を持っていた。そのペイロードを活かし、ヒルドルフ再評価試験では、巨人なモビルタンクを搭載したまま地球に降下している。

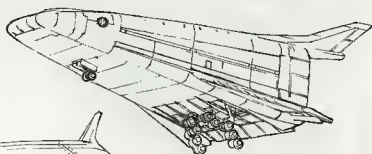
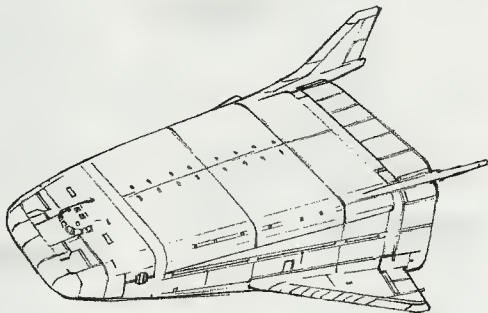
ムサイ級軽巡洋艦



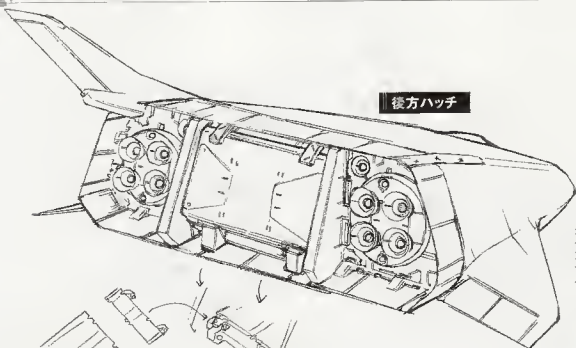


大気圏突入カプセル コムサイ

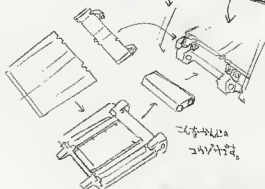
ムサイ級巡洋艦の運用は宇宙空間に限定されているため、大気圏内との連絡では大気圏突入カプセルが使用された。これがコムサイである。ザクないし大型貨物を収容する能力があり、簡易補給船としても重宝されている。大気圏突入後も飛行可能ではあったが、滞空時間は短く、滑空するようにして目的地に向かった。母艦となるムサイ級の生産タイプによって、コムサイの形状も多少は異なるが、基本的な能力に違いはない。武装としてはバルカン砲を装備しているが、あくまで自衛用である。地球に降下した兵にとって目にすることも多い機体で、懐かしい宇宙の香りと共に様々な物資を携えてやってくるコムサイの到着は、彼らの数少ない楽しみであった。



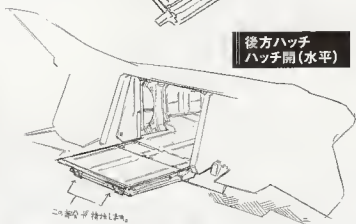
後方ハッチ



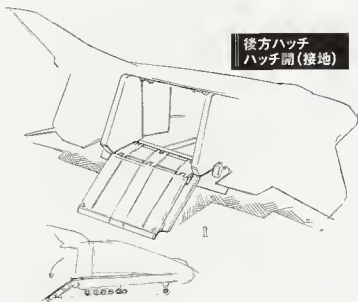
大型スラスタを左右に配し、その間にハッチを設けている。貨物形状や重量感勢に合わせ、ハッチの扉はフレキシブルに対応できた。



後方ハッチ
ハッチ開(水平)

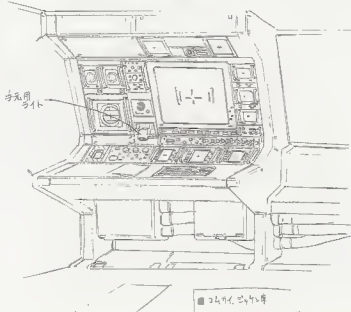


後方ハッチ
ハッチ開(接地)

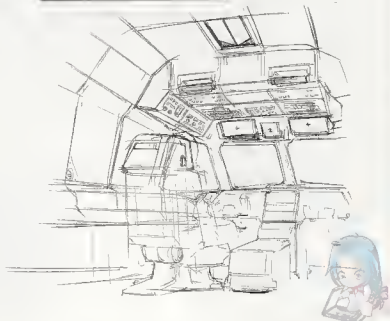


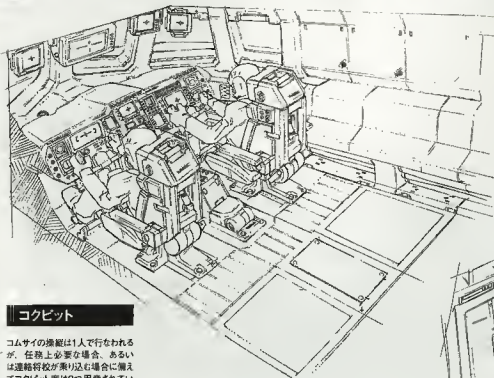
コクピット(実験観測席)

技術試験席の観測用に、観測機器を収納したコンポーネントが積み込まれていた。



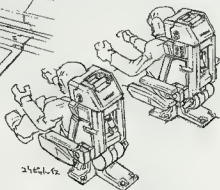
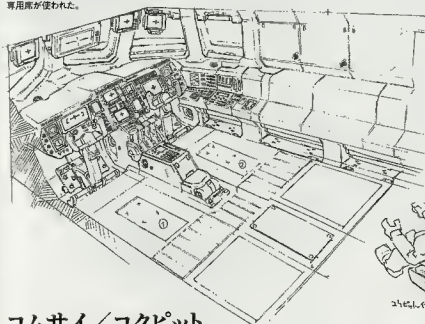
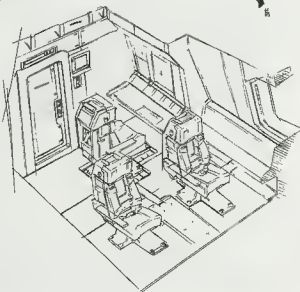
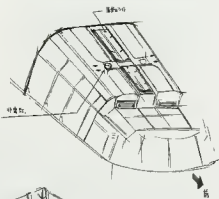
コクピット(天井コンソール)





コクピット

コムサイの乗組は1人で行われるが、任務上必要な場合、あるいは連絡任務が乗り込む場合に備えてコクピット席は2つ用意されている。その他、高級格闘や要人が乗り込む際には、コクピット後部に専用席が設けられた。



コムサイ/コクピット

ムサイ級軽巡洋艦は、一年戦争を通じてジオン軍の主力艦として活躍していた。開発当初からMSを運用できる艦として設計されていたため、目論見どおりMSが主役となった戦場では使いやすかったのだ。しかし、それだけではない。同時に、地球侵攻作戦を念頭に置いて設計されていたこともムサイ級軽巡洋艦の活躍を語る上では重要である。

ムサイは大気圏突入能力を持たないが、代わりにコムサイと呼ばれる大気圏突入カプセルを艦首部に備えている。便宜的にカプセルと呼ばれているが、コムサイ

はマス・ドライバーのような射出設備やブースターを使えば地表から宇宙空間に帰還できる往還能力を持っており、機内格納庫にはモビルスーツを搭載可能であるため、連絡任務はもちろん、戦術目的での簡易輸送機として頻繁に使用された。ムサイ級の運用実績から考えると、かなりの数のコムサイが地球との間を行き来していたに違いない。

ミノフスキー粒子の散布によって地球と宇宙の連絡は大きく損なわれていたことから、万能用途に耐えるムサイ級軽巡洋艦は、戦争継続には不可欠な軍艦だっ

たことがわかる。

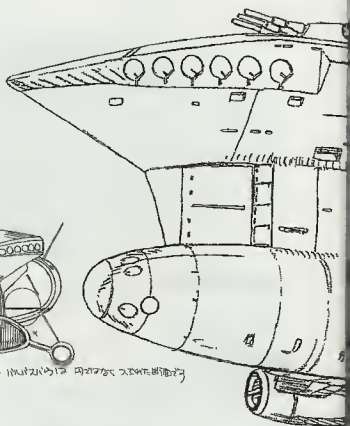
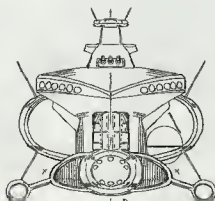
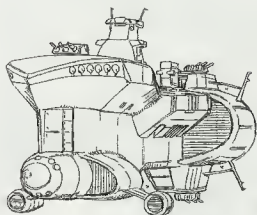
なお、コムサイには一定の大気圏飛行能力があるが、飛行可能時間は短く、航空機というよりもグライダーに近い飛行感覚だった。したがって、ヒルドルフのような大型貨物搭載時は、ほとんど滑空しかできないため、容易に狙い撃たれてしまう。スタビライザーを損傷したコムサイが、ヒルドルフを被攻撃地点に投下した後に戦場近郊への着陸を強いられたのも、こうした飛行特性のためである。



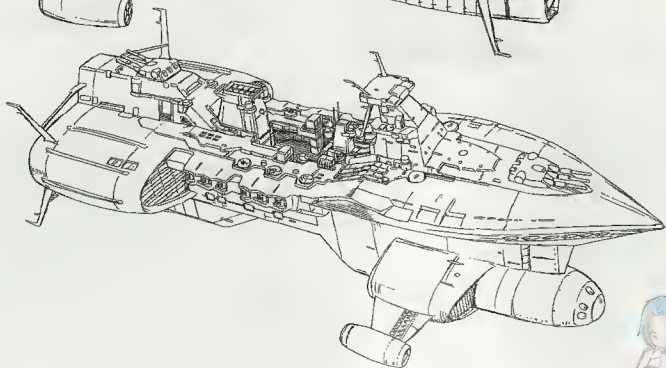
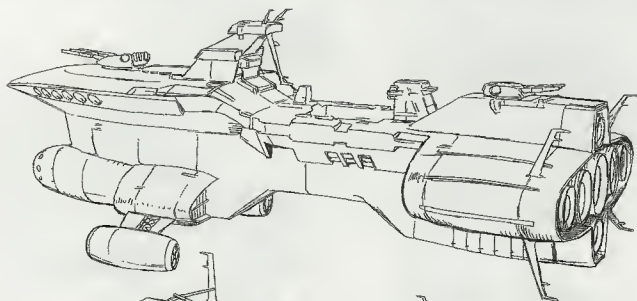
チベ級重巡洋艦

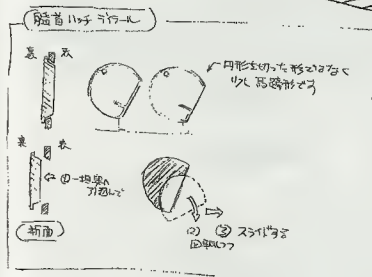
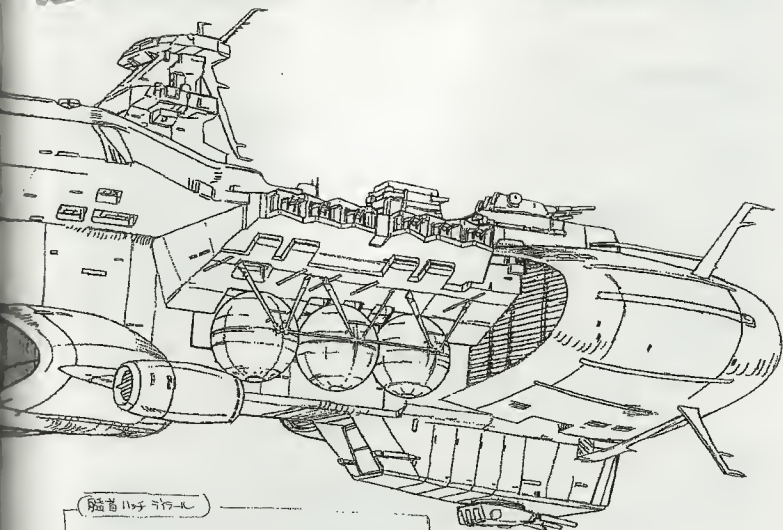
チベ級重巡洋艦

ジオン軍を代表する高速重巡洋艦だが、もともとは戦艦にカネゴライズされていたため、建造数は少ない。また設計が古く、MSの搭載数もムサイ級軽巡洋艦と大差なかった。しかし、高速性能を買われ、幾多の独立作戦を指揮するなど、戦隊旗艦として活躍した。



↑ 1/100スケール 四角アーク スーパーミサイル





艦隊旗艦として活躍したチベ級重巡洋艦

当初は戦艦として建造されていたが、攻撃力、防御力とも格段に向上したグワジン級の登場によって、重巡洋艦に艦種変更されて一年戦争を迎えたのが、チベ級重巡洋艦である。

ホワイトベース隊との戦闘で一方的に撃沈されたコンスコン機動部隊のように、艦隊または戦隊旗艦として用いる場合は、ジオン軍の戦艦色である赤色の塗装のま

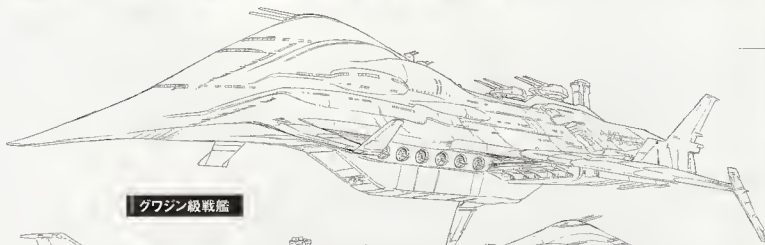
まで運用されているが、これも艦種変更の名残である。

艦の設計が古いために、MS運用能力ではムサイ級と大差なく、またザンジバル級巡洋艦のように大気圏突入能力を持っていないことから、運用の幅が狭まってしまったきらいがあるが、軍艦としては堅牢で扱いやすく、なにより高速性能に秀でていたために、単艦あるいは

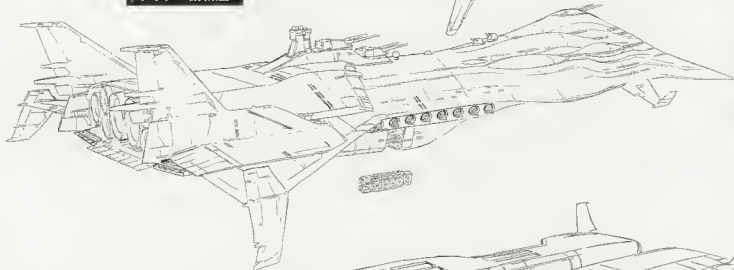
小艦隊での作戦行動に向いていた点が評価され、MS運用能力を高めた改修型の生産や開発が行なわれていた。

第603技術試験隊の任務には関与していないが、ア・バオア・クー防衛戦時に、ヨーツンヘイムが守るEフィールドを通過して脱出した最後のジオン軍艦艇がチベ級重巡洋艦だった。

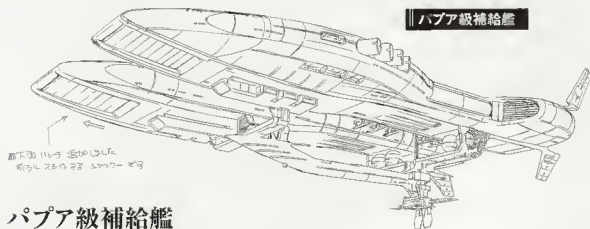
グワジン級戦艦 & パプア級補給艦 & 観測ボット OP-02c



グワジン級戦艦



パプア級補給艦



右下のハッチ 遠くはしる
観測用 スターリング ユニバーズ

パプア級補給艦

ジオン軍が開発した軍用補給艦で、開戦から終戦まで活躍し続けていた。分解パーツ状態のヨルムンガンドを輸送してくるなど、第603技術試験隊とも関係が深い。また、映像は見られないが、ルウム戦役では戦列から離れたところに集結し、ザクⅡの発進プラットフォームとして使用されていた。

巨大なベイロードを活かして、大型貨物や兵器、補給物資の輸送に従事しているが、軍用補給艦ということもあって、戦闘艦の作戦速度に追いつけなければならないことが多く、速度性能が重視されている。そのため、ヨーツンヘイムのような連絡貨客船に比べると、船体の大きさは変わらないが、物資積載量は少ない。

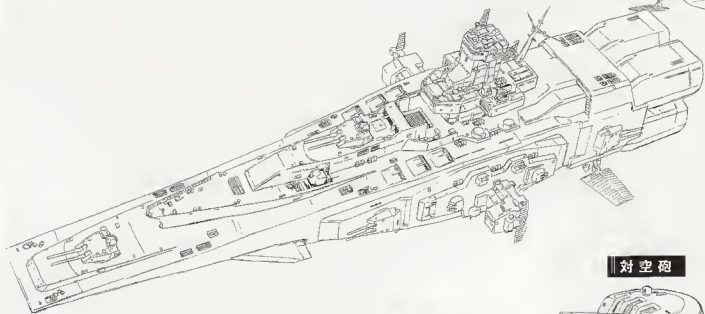
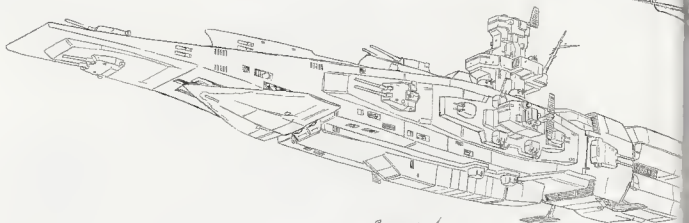
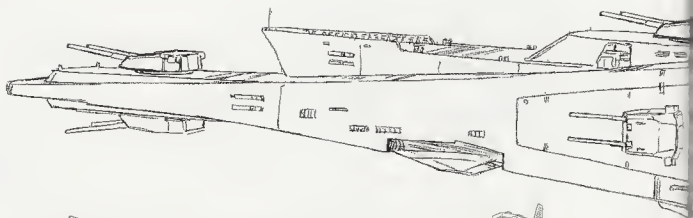
これは地球への物資投下を実施する際に、ヨーツンヘイムが500個以上と推測されるコンテナを投下する横で、パプア級補給艦が24個しか投下できなかったことがはっきりと示している。ただし、これはパプアの問題というより、ヨーツンヘイムの貨物積載量が桁外れだったというべきかも知れない。



マゼラン級戦艦

マゼラン級戦艦

MS時代になって旧来の火器管制システムは実力を発揮できなくなったが、艦隊戦での火力と防御力は健在であり、連邦軍は改良を加えながらも、戦争終結までマゼラン級を主力戦艦として使用した。



対空砲

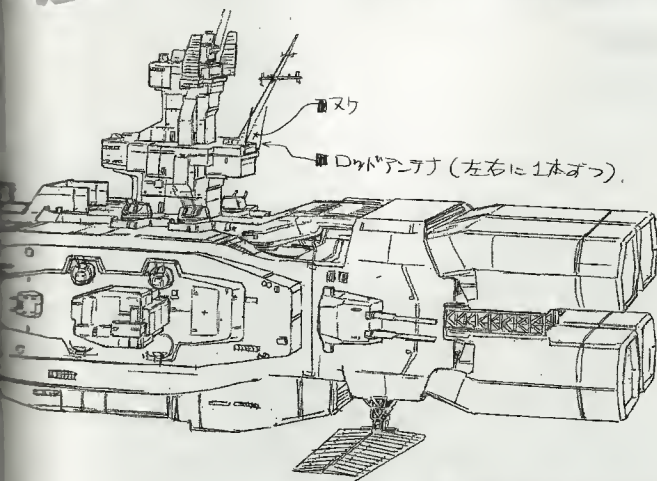


マゼラン主砲

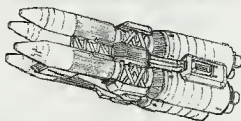


ミクスサー粒子によって、レーダーと連動した高度な火器管制システムが無効化されたため、本来の能力は失われていたが、直撃弾にはMSを粉砕する能力があるので、危険であることには変わりなかった。





打ち上げ用 マゼランのブースター



旧式化するも絶大な火力は健在だったマゼラン級戦艦

サラミス級巡洋艦と同時期に大量建造された地球連邦軍の宇宙戦艦で、7基の連装メガ粒子砲を備えた、重厚な火力が特徴である。このうち5基10門は艦の前方を指向しているに加え、左右両舷に備え付けられた4基8門は、艦の上下方向にも射撃可能と、非常に優れた砲塔レイアウトを採用していた。しかし、この複雑な主砲を運用可能にしていた射

撃管制システムは、ミノフスキー粒子の散布によって無力化されていたために、一年戦争では想定されていた性能を発揮できず、対モビルスーツ戦闘では鈍重に過ぎて、防御の役に立たなかった。

グワジン級戦艦よりは一回り小型であり、防御力の点でやや劣っていたと考えられるが、チベ級重巡洋艦に対しては、火力と防御力で上回っているために、

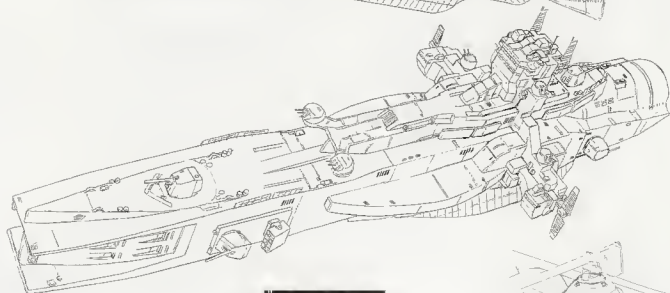
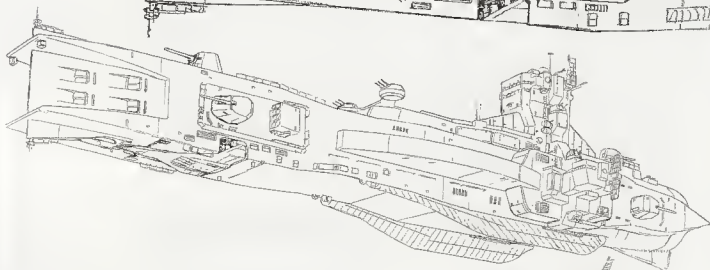
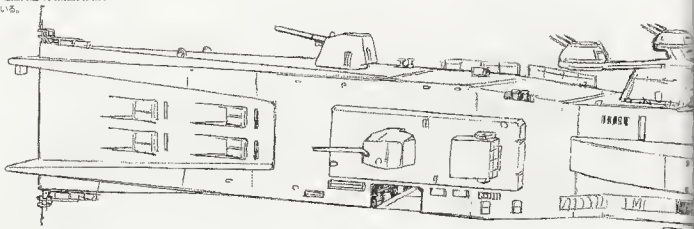
RGM-79「GM」の配備が進んだ大戦後半になり、制宙権が連邦軍有利に傾き始めると、マゼラン級戦艦の底力が発揮されるようになる。

大戦後、新造艦の主流はモビルスーツ運用を前提とした強襲揚陸艦や空母となるが、マゼラン級戦艦も大規模改修を受け、モビルスーツ搭載艦として息の長い活躍を続けている。

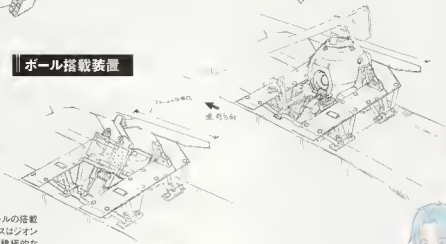
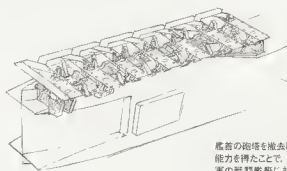
サラミス級巡洋艦

サラミス級巡洋艦

MS運用能力はほとんどなかったが、生産性の良さと数の多さでいくつもの小艦隊を編成し、手薄なジオン軍の後方を荒らし回っていた。艦底部にはマゼラン級と共通の大気圏突入カプセルが備えられている。

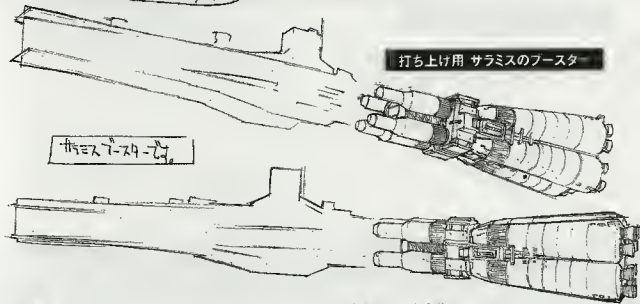
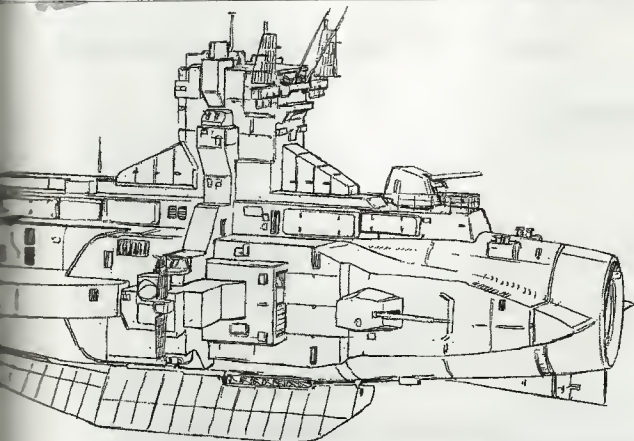


ボール搭載装置



艦底の砲術を強化し、ボールの搭載能力を得たことで、サラミスはジオン軍の戦艦艦隊に対しても積極的な攻撃ができるようになった。





ゲリラ戦でジオン軍を苦しめたサラミス級巡洋艦

U.C.0070年代に大量に建造された地球連邦軍の主力巡洋艦である。この大建造計画には、反地球連邦的な姿勢を見せ始めていたスベールノイドに対する威圧の意味合いが込められていた。

しかし、モビルスーツの登場によって、艦隊戦の様相が一変し、連邦軍の艦隊運用はまったく時代遅れになってしまった。実際、ルウム戦役では、戦力で圧倒的に有利だったはずの連邦軍が、ジオン軍の新兵器MS-06ザクIIの前に為すすべなく一方的な敗北を喫している。

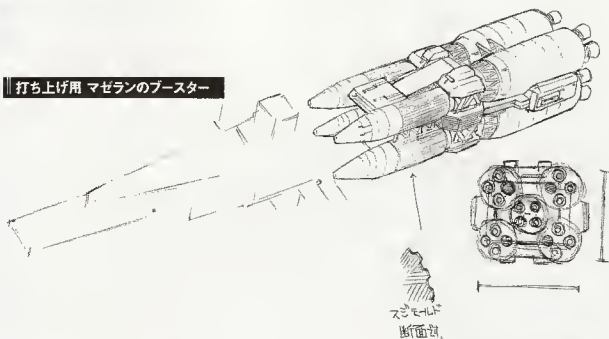
しかし、ただでさえ数が少ないモビル

スーツが、地球侵攻作戦に投入された結果、宇宙でのジオン軍が手薄になると、それまで影を潜めていた連邦軍がサラミスを中心とする少数のパトロール艦隊を積極的に繰り出すようになり、護衛が薄い補給部隊に被害がかさむようになった。任務遂行中のヨーツンヘイムも、たびたびサラミス級巡洋艦のパトロール隊による襲撃を受け、危機に陥っている。

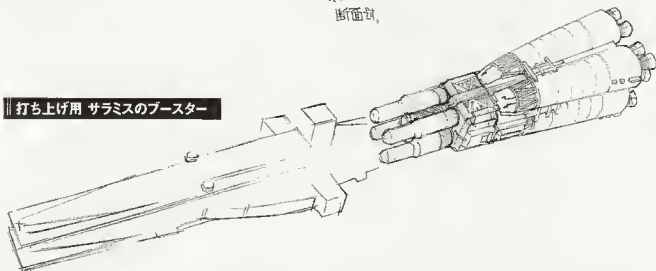
サラミス級はモビルスーツの運用をまったく前提としておらず、また改修によって積載能力を持たせることも難しかった。しかし、大戦後半になるとサラ

ミスは前甲板を改造して、最大6機のRB-79「ボール」を露天係留するようになった。これと引き替えに一部の主砲を撤去するなど、艦の攻撃力は低下したが、対モビルスーツ戦闘にも対応できるようになっている。さらに連邦軍の量産型モビルスーツであるジムの生産が軌道に乗ると、サラミスはこれも露天甲板に係留して運用している。カタバルトもなく、サラミス艦上での整備能力はほとんどなかったために、長期戦には向かない運用法だったが、数が少ないジオン軍を相手の物量作戦としては極めて有効だった。

打ち上げ用 マゼランのブースター



打ち上げ用 サラミスのブースター



地球連邦軍の物量を象徴する艦艇打ち上げ計画

連邦軍宇宙艦隊は、ルウム戦役の敗北で艦隊戦力をほぼ喪失してしまったため、艦隊整備を最初からやり直さなければならなかった。しかし、宇宙空間には大型建艦設備をもつ拠点がないため、ジャブロー地下の宇宙船工廠で大型宇宙艦艇を建造し、反攻時期に備えていたのである。この艦隊整備計画を「ビンソン計画」と呼ぶ。この間、宇宙艦隊の残存部隊はルナターを拠点としながら、小規模な遊撃部隊を編成して、ジオン軍の補給線に対するゲリラ戦闘を継続するにとどまっていた。

オデッサ作戦に勝利して、いよいよ反攻の機会を得た連邦軍であったが、大きな痛みを抱えていた。大気圏航行能力を

持たないマゼラン級やサラミス級の打ち上げには大型ブースターを用いる以外に方法はなく、航空攻撃に脆弱であった。打ち上げから衛星軌道に来るまでの数分間は、完全に無防備であり、ブースターに損害を受けるだけで墜落してしまうからである。

だが、11月30日にジオン軍が発動したジャブロー降下作戦によって、この問題は一気に解決した。作戦に失敗したジオン軍は、予備戦力をほぼ消耗し尽くしてしまったからだ。降下作戦を退けた連邦軍は、宇宙艦隊打ち上げの好機が到来したことを確信した。

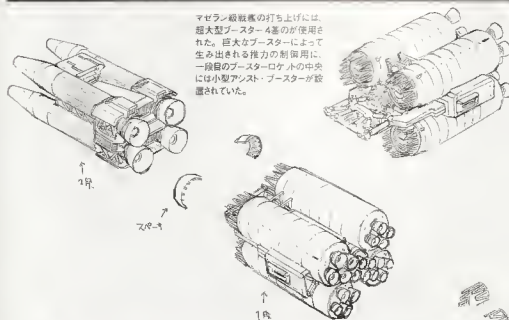
12月2日、ジャブロー基地の連邦軍は、マゼラン級戦艦2隻、サラミス級巡洋

艦60隻からなる大規模な宇宙艦隊の打ち上げに成功した。その轟音は数千キロ離れた地点でも確認できるほどだったという。奇しくもこの日は、第60技術試験隊による、モビルダイバー・システムの第1回評価試験が行なわれた日でもあった。そのため、地球軌道上の警戒はいつも増して強化されていたために、ムスベルヘイムは撃沈されている。

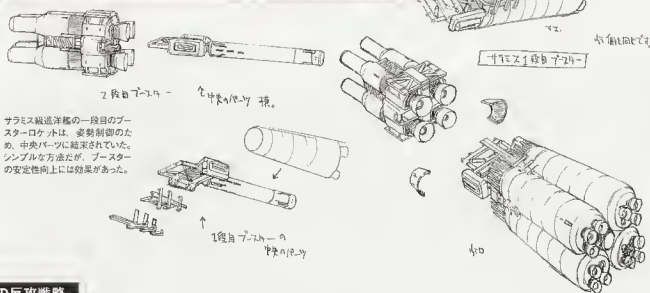
だが、より重要なことは、モビルダイバー・システム実験前に地球連邦軍の反攻の要となる艦隊主力が、宇宙への脱出に成功し、ルナターに集結していたという事実であろう。正否に関係なく、モビルダイバー・システムが戦局に影響を与える可能性はなかったのである。



打ち上げ用 マゼランのブースター(分解図)

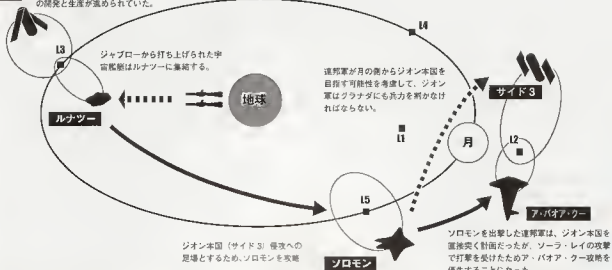


打ち上げ用 サラムスのブースター(分解図)

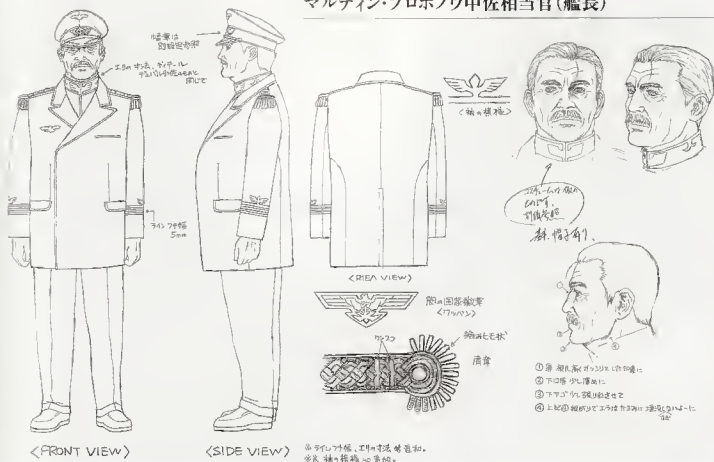


連邦軍の反攻戦略

サイド7 ルナツー及びサイド7では、MSの開発と生産が進められていた。



マルティン・プロホノウ中佐相当官(艦長)



ヨーツン Heim 操艦クルー 積み重ねてきた信頼関係で困難な任務を支えたプロフェッショナル集団

いみじくもシャフト技術本部長がオリヴァー・マイ技術中尉を送り出す際に「魔女の鍋」と語っていたが、試験支援艦ヨーツン Heim を表すのにこれ以上の言葉はない。魔女の鍋とは、混沌や混乱の比喩表現であるが、ヨーツン Heim にはそのとおり様々な立場、組織の思惑を持った人間が乗り込んで、危険な実践評価試験任務にあたっていた。主役である第603技術試験隊が鍋の具材であったとするならば、ヨーツン Heim の操艦クルーはさしずめ調味料のようなものか。

軍に徴用されたヨーツン Heim の乗員は、民間人の立場から軍属となっており、艦の運用に当たっていた。徴用された船に慣れ親しんだクルーがそのままスライドして任務に就くのは、効率の上では理にかなっている。しかし、コロニーや地球はもちろん、場合によっては小惑星帯を戦にかけて宇宙を駆け回る「船乗り」と、軍人の文化はまったく違う。当然、何かと摩擦も多く、トラブルも日常茶飯事と

なるため、艦長には平時にも増して人並み以上の力量と人望が求められる。

ヨーツン Heim の運用に際しては、主にブリッジ要員からなる運航科とエンジン関係に任を負う機関科が中心となり、これに甲板要員が加えられる。

平時の貨客船は経済効率を優先した仕様になっているため、補給、整備要員は最小人数に抑えられる。スペースコロニーの数は多く、また宇宙航路の安全運航に対するバックアップ体制もしっかりしているため、応急処置ができれば充分だからだ。したがって、民間の連絡貨客船は、その大きさから見ると、驚くほど少数の乗員で運航されている。

しかし、単装メガ粒子砲や機関砲を搭載した結果、軍人である砲雷科の要員が乗船し、また、甲板とブリッジには技術試験隊が加わった。乗員の数は貨客船時代には経験したことがないほど増え、艦の指揮系統はかなり混乱したことが想像できる。

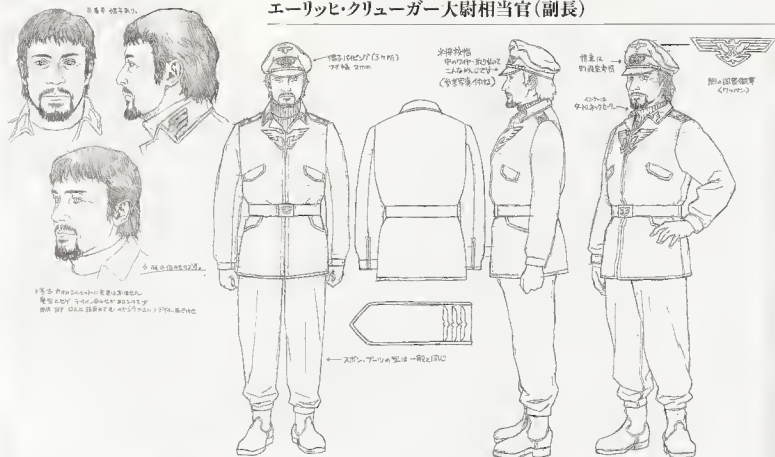
それでも、任務に支障を来すような混乱が表沙汰にならず、また、終戦の日までヨーツン Heim が発揮すべき戦力を維持していた事実は、マルティン・プロホノウ艦長の指導力、統治能力が優れていたことの証左でもあるだろう。「お客様は厄介事には慣れている」との言葉のとおり、艦長は軍人という厄介な客の注文を、見事にさばききったと言える。

また、ユーリッヒ・クリューガー大尉相当官も、次々に生じる問題を処理し、艦長が本来の業務に集中できる環境を整えていた。艦長と副長、まさに理想的な船乗りの信頼関係が、軍事徴用された艦の困難な運航を可能にしていた。

優れた艦長と、その意を酌んで一糸乱れぬ団結力を発揮したヨーツン Heim の操艦クルー。彼らの安定した働きを支えられ、第603技術試験隊は終戦まで生き残り、特筆すべき戦歴と技術評価実績を残すことができたのである。



エーリッヒ・クリューガー大尉相当官(副長)



ジーン・ザビエル2等航海士(軍属・曹長相当)



ドメニコ・マルケス3等航海士(軍属・曹長相当)



★ 当初はスバルに、と考案の予め
国産車は買収して二、三台だけ
後は、他社に譲渡された

ゴカシタイアサンダラス 著 同
(是れ果てのてが
わ、和と非の道でわ
何れが正しき... 序文)

ジョン側 ブリッジオペレーター用インカム

ヨーツンハイムのオペレーションだけでなく、軍用情報を受ける必要もあったため、ブリッジの改装と共に新たに支給された。汎用品とは異なり高性能なため、多くのクルーがこれを好んで使用している。



*コ-レ-の氣海±A(女)

=F02 船舶航海士(軍属、曹長相当)

※ 与内信 必要、二つ 手紙：装着します。



ユルゲン・ヘプナー少佐相当官(甲板長)



ユルゲンの顔は、
「ユルゲンの顔」を参考に描いた。
ユルゲンの顔は、
「ユルゲンの顔」を参考に描いた。
ユルゲンの顔は、
「ユルゲンの顔」を参考に描いた。



ユルゲンの顔は、
「ユルゲンの顔」を参考に描いた。

※ 基本的なデザインは

ヘンズ砲術長と同じです。

左の胸ポケットは、右の胸ポケットより長くなります。

〈ヘンズ砲術長・背面〉



右ポケットは、
甲板長の
胸ポケットと
同じ大きさだ。



※ 艦長

艦長は、
「艦長」を参考に描いた。

士官は、
「士官」を参考に描いた。

〈士官は少佐〉

ユルゲンは、
「ユルゲンの顔」を参考に描いた。

ゼン・ワテルロー少尉



① 顔は、
「顔」を参考に描いた。

② 顔は、
「顔」を参考に描いた。

③ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

④ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑤ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑥ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑦ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑧ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑨ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑩ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑪ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑫ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑬ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑭ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑮ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑯ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑰ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑱ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑲ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑳ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉑ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉒ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉓ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉔ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉕ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉖ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉗ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉘ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉙ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉚ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉛ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉜ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉝ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉞ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉟ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㊱ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㊲ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㊳ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㊴ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㊵ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

ウィリアム・ファン2等甲板士(軍属)



① 顔は、
「顔」を参考に描いた。

② 顔は、
「顔」を参考に描いた。

③ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

④ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑤ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑥ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑦ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑧ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑨ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑩ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑪ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑫ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑬ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑭ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑮ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑯ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑰ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑱ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑲ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

⑳ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉑ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

㉒ 顔は、
「顔」を参考に描いた。

キム・ハラミ(軍属)



① 顔は、
「顔」を参考に描いた。

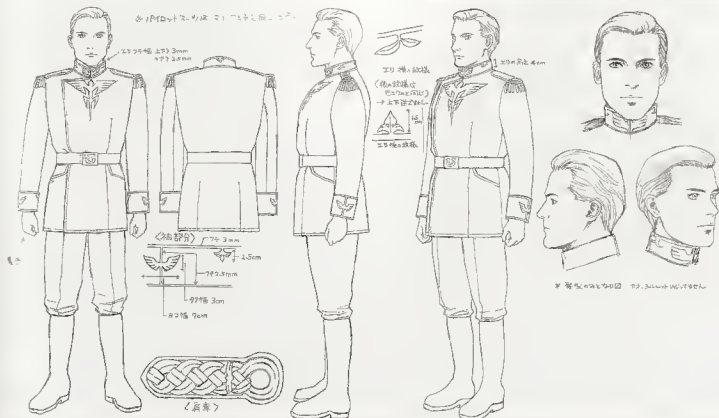
貨物甲板作業員

貨物甲板作業員は、運航時間の大半を貨物格納庫で過ごしている。艦の運航に関する指示の大半はブリッジから出されるため、甲板作業員が持ち場を離れることはほとんどないが、貨物を扱うのが船本来の任務である以上、彼らの役割は極めて重要だった。

ヨーツンヘイムの甲板要員を束ねるのが、ベテラン甲板長のユルゲン・ヘプナー甲板長であり、階級としては艦長に次ぐ少佐相当官となっている。甲板要員には技術試験隊のメカニックも加わっていたが、彼らは試験兵器に関する専門家であり、貨物格納庫のオペレーションは、ヘプナー少佐相当官と、貨客船時代から彼の手足となって働いていたヨーツンヘイムの貨物甲板作業員が中心となっている。

多様な試験兵器に合わせて、格納庫にも様々な改修が加えられたが、艦を知り尽くした貨物作業員をなくしては通用もままならなかったのである。

ジャン・リュック・デュバル少佐



テストパイロット：進化に敗れた兵器の真価を知る戦場の狼たち

第603技術試験隊の最初の任務は、ルウム戦役におけるヨルムンガンド実戦評価試験であった。大型艦艇の10倍の威力を持つとされたヨルムンガンドの運用を担当したのがアレクサンドロ・ヘンメ大尉である。ヘンメ大尉は、もともとヨーツンヘイムの砲術科に砲術長として配属されていたが、20年にも及ぶ砲兵一筋の経歴が認められ、艦砲砲撃戦の要として期待されたヨルムンガンドを預かることとなった。

だが、実際は戦場の主役はモビルスーツに移っていた。ヨルムンガンドには間接射撃用の座標データが送られて来ることもなく、ヘンメ大尉は手負いのマゼラン機戦艦と剣し進んで戦死している。

技術試験隊の次の任務は、超弩級戦車「ビルドアップ」の再試験評価だった。テストパイロットのデメジュール・ソーンン少佐はジョン軍戦車教導団の教官で、キャディラック特務大尉はかつて彼の教え子でもあった。しかし、モビルスーツ・パイロットへの転科適性試験に落ちたことをきっかけに、軍人としては

「腐っている」と評されるほど精神的に荒んでいた。

それでも、戦車兵としての腕前や状況判断能力は衰えておらず、函獲したザクを用いて擾乱作戦を遂行していた連邦軍のフェデリコ・ツェリアーノ中佐が指揮するセモバンテ隊との遭遇戦では、ザク6機、61式戦車2両を撃破している。

技術試験隊が最も滞りたのは、モビルスーツEMS-10ツダの最終評価試験を任じられた時期であろう。次期主力モビルスーツの最終試験は、まさに技術試験隊の花形任務だからだ。

この時、4機のツダと共に派遣されてきたのが、ツィマッド社の元テスト・パイロット、ジャン・リュック・デュバル少佐である。彼は、ツダがプロバガンダ目的のゴーストファイターであることを承知の上で最終評価試験に臨んでいたが、テスト中に発生した空中分解事故と、連邦軍による逆プロバガンダによって、その事実が露呈してしまった。しかし、軌道上での任務中に遭遇した陸戦兵の救出にツダを駆って出撃し、連邦軍のジム2

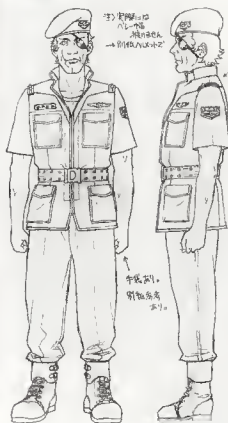
機、ボール2機を瞬く間に撃破、次いでジム4機を陸戦兵の漂流宙域から引きはがすことに成功した後、エンジン事故で爆散している。

このように、第603技術試験隊に評価対象として与えられた兵器は、開発時こそ戦局に多大な影響を与えると期待されながらも、技術試験隊に送られてくる頃には、不採用の烙印を押されていたものばかりであり、任務の意図は前線での戦力不足を補う試作兵器の使いつぶしに他ならなかった。評価試験とは名ばかりだったのである。

これらに殉じたパイロットたちも同様に、時代から取りこぼされ、忘れ去られていた存在だった。その技量を遺憾なく発揮しながら放っていったテスト・パイロット達の生き様は、実戦における評価試験の実態を雄弁に語っていると言えるだろう。

だが、こうして死んでいったパイロットたちの記憶が、技術試験隊とヨーツンヘイムの兵士たちを強く繋いでいたこともまた、忘れ得ない事実である。





フェデリコ・ツァリアーノ中尉(連邦軍)



ツァリアーノ中尉のヘルメット



テストパイロット：主力なき最前線の宇宙を駆けた戦士たち

ツダ最終評価試験後、第603技術試験隊は、評価試験よりも実践に重きを置いているかのような任務に従事するようになる。

その最初の試験は、U.C.0079年12月2日から7日にかけて実施された軌道遠征作戦である。ジャブローからブースタで打ち上げられる連邦軍の艦艇を軌道上で捕獲し、モビルダイバー・システムによって遠征する作戦に、テスト・パイロットとして抜擢されたのが、ウェルナー・ホルバイン少尉である。少尉が所属する海兵隊は誰かがよく知っているのは「星海兵上陸戦闘部隊くらいだが、水陸両用モビルスーツをベースとしたモビルダイバー・システムの操作に習熟していたことから、地球上での特殊作戦や突兵任務に携わっていたと推測される。

パイロット適正は極めて優秀で、地表からのミサイルによる迎撃を察知して警報システムの作動より早く回避行動をとる他、4度目の邀撃任務では、マゼラン級1隻を含む連邦軍艦艇5隻を撃破する大戦果をあげている。しかし、祖父の記

憶に関する錯誤などから察するに、酸素欠乏症などに起因する精神障害を煩っていた可能性も否定できないが、上記の任務完了間際に戦死したため、その真相は不明である。

その後、3週間あまりで戦線は一気に縮小し、ソロモン陥落直後、第603技術試験隊は、ヘルベルト・フォン・カスペン大佐が指揮するカスペン戦術大隊に組み入れられ、ア・バオア・クー防衛戦の一翼を担うことになった。もはやこの段階になると、評価試験という名目もむなしに、ただ、前線部隊では扱いにくい急造兵器を運用できる特殊技能部隊のような扱いしかされなくなる。

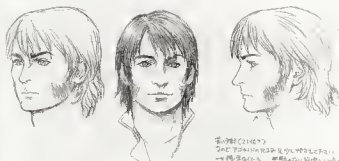
カスベ大佐はソロモン攻防戦でソーラ・システムの直撃を受けて部下の大半を失い、おそくは自身もこの時に負傷して、一旦、前線から離れたと考えられる。それでも前線での部隊指揮にこだわっていた姿はまさに典型的な勇猛型指揮官であるが、その彼からしても、新生カスベン戦艦大隊下、新兵器モビルボットMP-02A「オグ」のパイロット

として送られてきた学徒動員の年少兵にはとまどいを隠せなかった。

年少兵は150時間程度の操縦訓練しか受けておらず、戦力としてどれほどの力を発揮できるのか心配ない未熟な兵士であった。しかし、第2小隊長のエルヴィン・キャディラック曹長が、カスベン大佐を相手に一歩も引かず、自らの矜持と使命感を露わにしたように、士気は旺盛で、初陣となった連邦軍のボール部隊との遭遇戦に勝利を取っている。

カスペン戦闘大隊は、編成された翌日にア・バオア・クー攻防戦に投入された。しかし、絶望的な戦いの中で年少兵は文字どおり、「死ぬまで」が運命づけられた状況を戦い抜き、カスペン大佐も、Eフィールド守備を全うした指揮官としての任務を全うした後に、自軍部隊の殿としてMS14ゲルグスを駆り、部下の殿後についで戦死している。部隊としての歴史はなにに等しいが、カスペン戦闘大隊の記録は、歴戦の部隊にかぶさしい縁故にくりだつたと言えるだろう。





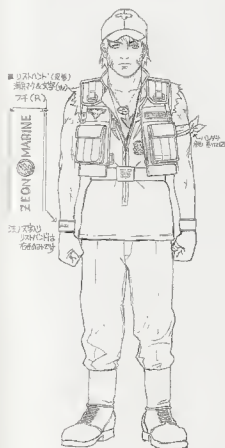
■ W.ホルバイン 海兵隊少尉

* 髪は短く、顔は丸みを帯びている

ヴェルナー・ホルバイン少尉



海兵隊士隊シマーク



■ リースベルト (足巻)

海兵隊士隊シマーク

フック (R)

リースベルト

フック (R)

フック (R)

帽は、
両側タイプ
のデザイン
となっている

W. Holbein

■ 左胸のマークは、海兵隊士隊シマーク

* 海兵隊士



* 海兵隊士

* 海兵隊士

水筒やヘルメット
は、両側タイプ
のデザイン
となっている。
海兵隊士隊シマーク
は、両側タイプ
のデザイン
となっている。
フック (R)

● 腕などに透視の
スリ係りがあり
、透視を
行う。
これは、透視を
行うための
スリ係り
となっている。

● リースベルトは、
海兵隊士隊シマーク
のデザイン
となっている。

ホルバイン少尉の備

<ホルバイン少尉の海兵隊士隊シマーク>

海兵隊士隊シマークのデザイン

(海兵隊士隊シマーク)

ZEON
MARINE

■ ZEON MARINE

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り

透視係り



金属 折れこみ

折れこみ



5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm

5.5cm



手首、手首、手首

手首、手首、手首

手首、手首、手首

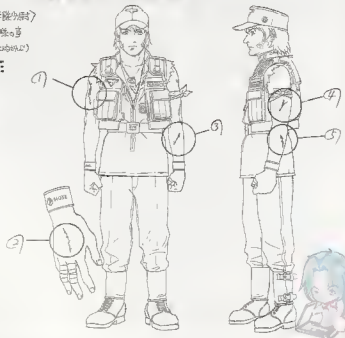
手首、手首、手首

手首、手首、手首

手首、手首、手首

手首、手首、手首

手首、手首、手首



ヘルベルト・フォン・カスペン大佐



↑
コスチュームは 57 歳時。

ア・バオア・クー攻防戦を控え、第603技術試験隊とヨーハン・ヘイムはカスペン大佐の指揮下に入り、実戦に投入されることになった。もはや新兵のテストどころではない。まさに総力戦だった。大隊長のカスペン大佐は歴戦のMS部隊指揮官で、超選MS部隊を率いてソロモンの最前線で戦っていたが、ソーラ・システムの攻撃を受けて部隊は壊滅した。ア・バオア・クー攻防戦で、カスペン大佐はEフィールドの防衛を任じられたが、機動予備としての役割を期待されていたものと思われる。戦隊大隊とはいっても、補充兵のほとんどは一人前にほど近い年少兵だったが、ヨーハン・ヘイムの巧みな操縦と、年少兵の奮戦によって、戦隊大隊はEフィールドの維持に成功している。



カスペン大佐のパーソナルマーク

カスペン パーソナルマーク
 <マントと目の形>
 トリコ ライトグレーのライト・グリーン

<ヘルベルト・フォン・カスペン大佐>

コート型
 → トレンチコート風
 オペレーションは多岐にわたる。



* ビストルホルスター
 携行表示のあった場合
 着用

（肩のライン）
 肩のラインは
 肩のライン

（肩のライン）
 肩のラインは
 肩のライン

<ヘルベルト・フォン・カスペン大佐>
 モーションキャラクター

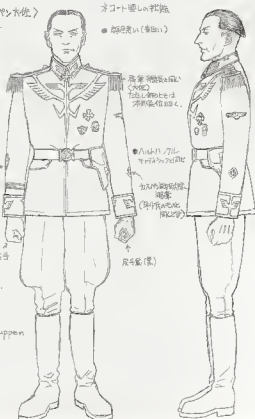
オコト連しの状態
 ● 防衛隊員（戦闘中）

■ バスの防犯色（グレー）
 ■ 防犯色（グレー）
 ■ 防犯色（グレー）
 ■ 防犯色（グレー）

■ 防犯色（グレー）
 ■ 防犯色（グレー）
 ■ 防犯色（グレー）
 ■ 防犯色（グレー）

■ ビストルホルスター
 オペレーションは多岐にわたる。

<タイプスチーム>
 Kaspern Kampf Gruppen
 → カスペン戦闘大隊



大佐の軍装
 <基本型（防衛隊員用）>
 ● ビストルホルスター（戦闘中）



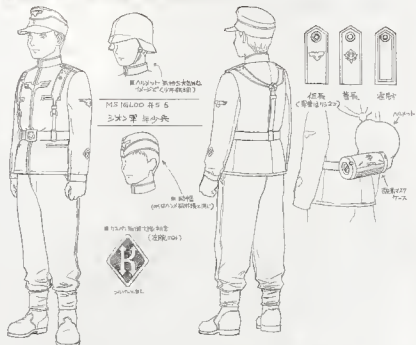
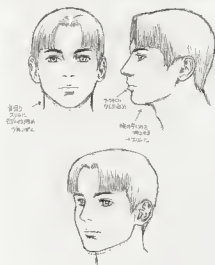
カスペン大佐の十字の
 十字



第23号
 <タイプス>
 Kaspern Kampf Gruppen

ジオン軍 年少兵共通コスチューム

エルヴィン・キャディラック(階級:軍曹)



ジオン軍年少兵B(階級:伍長)

ジオン軍年少兵D(階級:伍長)



ジオン軍年少兵C(階級:伍長)

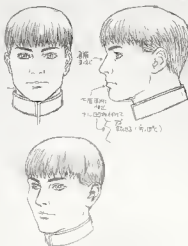


ジオン軍年少兵E(階級:伍長)

ジオン軍年長兵(階級:先任准尉)



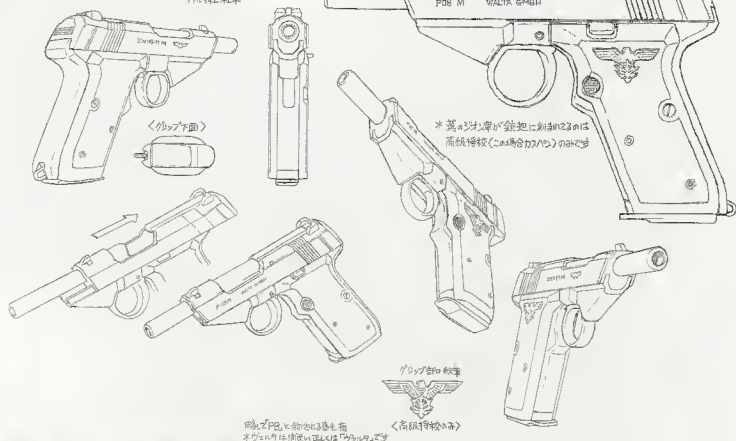
ジオン軍年少兵F(階級:伍長)



ヴァルタ P08-M & PP8-S & ジオン軍各徽章

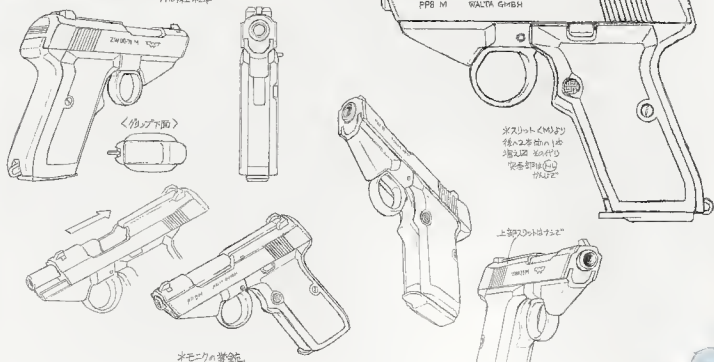
ジオン軍制式拳銃 ヴァルタ P08-M

シリアル 0077 M (刻印)
ZW 00-77 M (刻印)
ヴァルタ社 社章



ジオン軍制式拳銃 ヴァルタ PP8-S

シリアル 0078 S (刻印)
ZW 00-78 (刻印)
ヴァルタ社 社章

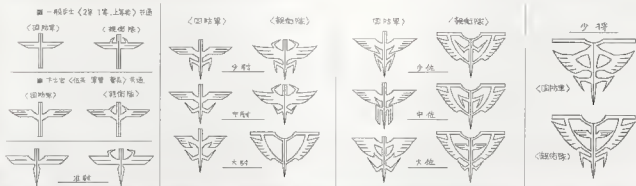


※ P08-Sは物色も無いが、P08-Sは物色も無いが、P08-Sは物色も無いが



ジオン軍 胸章

メシタの回答 検討せず
大分、お母さんで、(何 何 何) 何人何人、何人、何人



ジオン軍 各種徴査類 その種類とディテール

* 下土宮の色は「朱」で「赤」 本所は「青」校用色は「黄」で「金」 金鳳凰(約50cm)といます



護身用武器にとどまらない拳銃

ジオン軍では開戦当初、ナバン62式拳銃を制式拳銃として採用していた。これは珍しいトグル・アクション式の拳銃で、一部には人気があったが、実用性に欠けているため、概ね評判はよくなかった。戦前のジオン軍は、実用性よりも拳銃が帯びる権威のようなものを重視していたとも考えられている。

ただ、機構が複雑な上に性能が低いと
あっては、さすがに戦争を意識したし
頃には問題視されたのだろう。ジョン
軍は制式拳銃としてヴァルタP8も追
加採用する。ヴァルタP8は消音器や
ドラムマガジンも装着可能な汎用性の
高い拳銃で、階級にかかわらず全軍
的に使用され

たが、高級将校には銃把にジオン鷲章が刻まれたタイプが支給された。

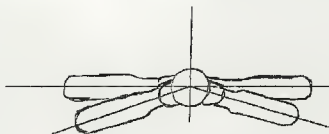
ヴァルタP8は非常にオーソドックスな拳銃だが、無骨であるため、女性には扱いにくかった。そうした不満を受け、追加で制式化されたのがヴァルタPP8S、通称ヴァルタPPである。小型軽量で、銃身もコンパクトに切り詰められていたため、取り回しに優れ、女性でも扱いやすかった。女性兵士、スタッフに対してヴァルタPPがどの程度の割合で支給されていたのかは定かではないが、内勤スタッフも含め、かなりの数が普及していたと考えられる。

徽章：軍人の履歴書

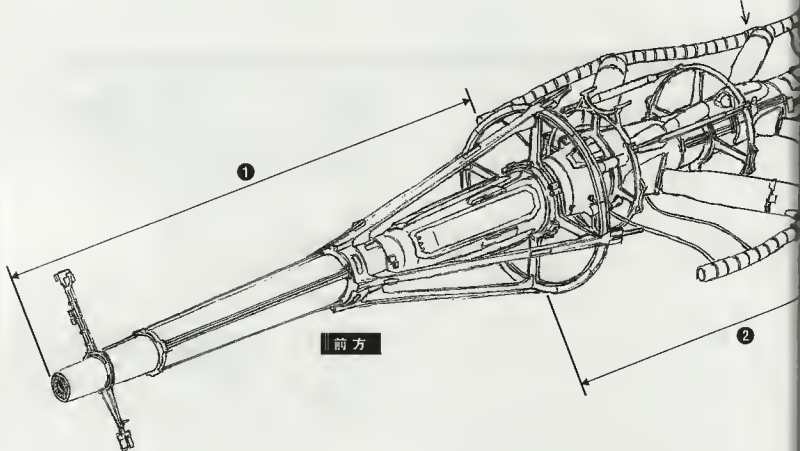
徽章には、身分を示す階級章の他、所属部隊、兵士が持つ特殊技能（MSパイロットや陸戦兵、親衛隊など）を示すものがある。また、勲章や盾章を見れば軍歴の中でどのような戦いに参加し、武勲をあげてきたのか一目でわかる。ユニークなのは盾章と呼ばれる徽章で、「白兵戦功章」は白兵戦を体験した事実、「第1次降下戦功シールド」は、地球侵略作戦の先鋒に立っていた事実を証明しているなど具体性がある面白い。中でも「ブリティッシュ作戦功労賞」や「ルウム戦役シールド」は将金入りの古参兵の証として、新米将校などは、この徽章を授けず上官に内心で威圧されていた。



QCX-76A 艦隊決戦砲ヨルムンガンド



この引のサスターはアサルトとして
少し下げてみてほしい。



① プラズマ射出部

ビーム発射口となる部分。プラズモイドはここで砲弾形状に絞り込まれるため、けた外れの高温高圧に耐えられるよう堅牢な構造になっている。

② 前部ブースト区画

ここでもプラズマが補充される他に、プラズモイドに対する磁場の影響を修正するため、重イオンの注入が行われる。

③ 後部ブースト区画

アシスト・インジェクターから次々と供給されるプラズマによって、プラズモイドの回転速度が上がり、弾道が安定するようになる。

④ プラズマ生成部

この中で核融合炉の炉心コンポーネントを暴走させ、プラズマを発生させる。コントロール台のアームもここに繋がっている。

⑤ コントロール台

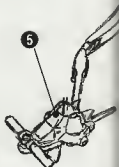
ヨルムンガンドの発射には危険が伴うため、射撃指揮所はアームを介して本体から離れた場所に設けられた。

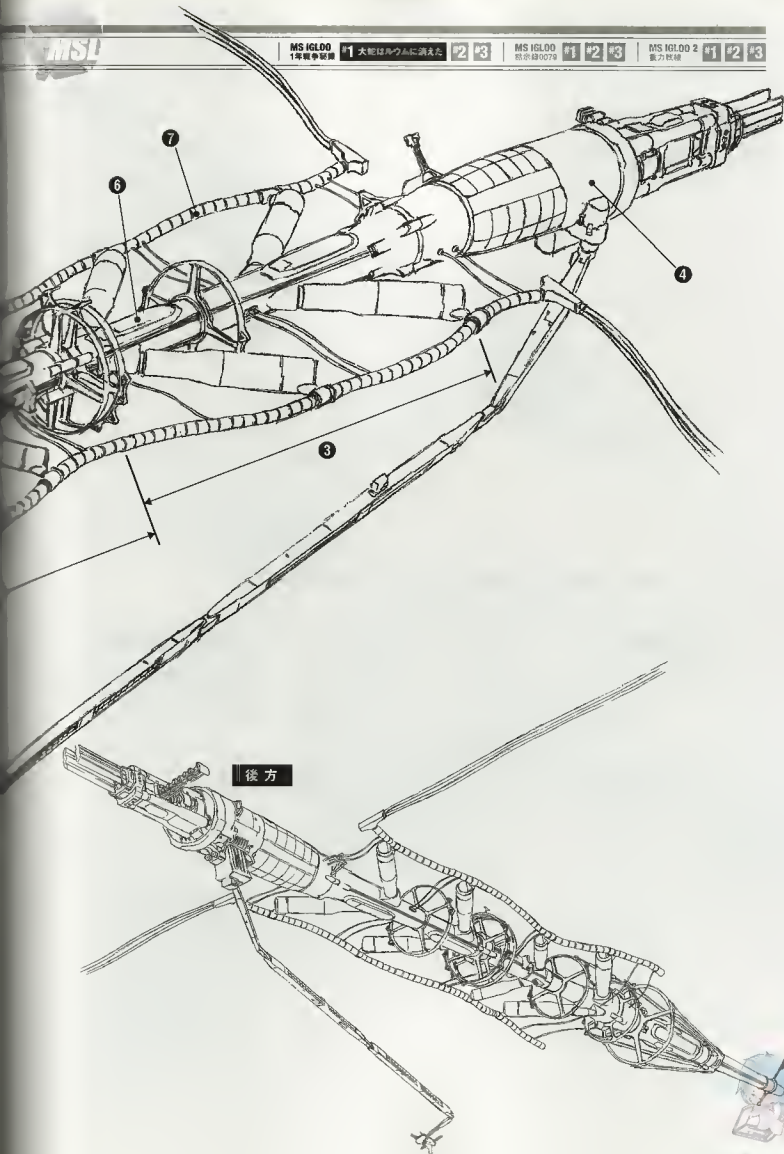
⑥ 冷却フィン

加熱した砲身の冷却に使用された冷却ガスは、冷却フィンから排出される。冷却フィンが開放した状態では、装填プロセスが始まらないようになっていた。

⑦ 冷却ガス供給パイプ

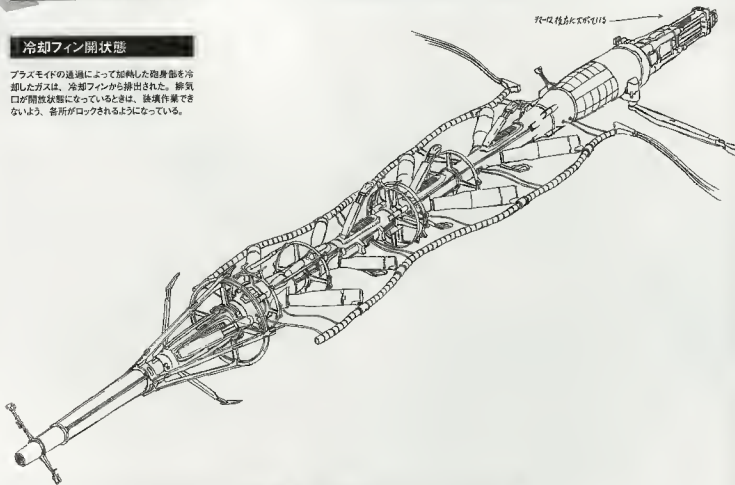
冷却剤が充填されたパネルは、コントロール台と同じように、ヨルムンガンド本体から離れていて、供給パイプを通じて冷却ガスを送っていた。





冷却フィン開状態

プラズモイドの通過によって加熱した砲身部分を冷却したガスは、冷却フィンから排出された。排気口が開放状態になっているときは、後填作業できないよう、各所がロックされるようになっている。



ルウムの宇宙に咆吼した戦艦をも喰らうジオンの大蛇

敵の射程距離の外側から攻撃できる兵器は、古くから開発され、実用化にこぎつけたものも少なくない。戦争に先立ち、ジオン軍が開発していた大型プラズマ・ビーム砲QXCX-76Aヨルムンガンドも、艦隊決戦に備えて開発された長射程兵器である。

北欧神話の邪悪な大蛇に名を借りた、この砲の最大の特徴は、ムサイ級巡洋艦に匹敵する全長のほとんどを砲身が占めていることにある。ヨルムンガンドはプラズマ生成部、ブースト区画、プラズマ放出部などからなるが、分解された状態で戦場まで運ばれ、そこで組み立てられてから初めて使用できるようになる。相応のマンプワーが必要なのはもちろん、デリケートな機材の扱いも必要となるため、戦場の場趣を左右する決戦兵器に位置づけられながらも、第603技術試験隊に運用が任されたのは当然であった。

ヨルムンガンドは核融合炉を故意に暴走させることで生じるプラズマをコントロールして弾体とするシステムを採用している。引き金が引かれると、プラズマ生成部に装弾されていたミノフスキーイヨネスコ型核融合炉の炉心コンポーネ

ントが暴走を開始し、弾体の元となるプラズマが発生する。書籍区画で凝縮された高温・高速のプラズモイド（プラズマの塊）は、ブースト区画に移され、アシスト・インジェクターから三段階に渡って増強プラズマを供給されながら砲身内に絞り出される。

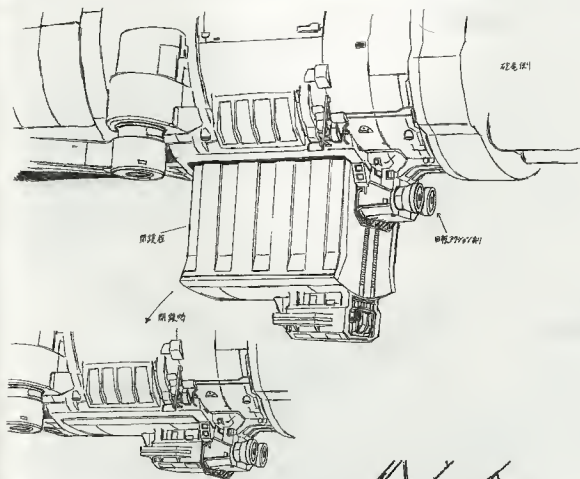
砲身では、さらに4対8基のアシスト・インジェクターから増強プラズマを注入され、充分な加速とねじれ運動エネルギーを得る。こうして砲口から放射されたプラズモイドの放散は最小限に抑えられ、最大有効射程到達時でさえ大型艦砲の10倍というけた外れの威力を発揮できたのである。

だが、長射程攻撃能力に特化した弊害も、また大きかった。規格外の大きさであるため、分解パーツのまま予想会戦宙域まで運んで組み立てなければならず、自立での航行能力はゼロだった。組み立て後に牽引可能かどうかは定かではないが、仮にできたとしても、アームで連結された冷却部やコントロール部は分離しなければならぬだろう。光学式照準装置を搭載しているのも、単独での射撃も可能ではあったが、ヨルムンガンドの能

力をカバーしきれほどの性能は望めず、長大な射程を活かすためには、前線からの正確な間接射撃データが不可欠だった。このように戦力とするには、かなりの規模の支援部隊を必要とする扱いにくさが、ヨルムンガンドの問題点だった。

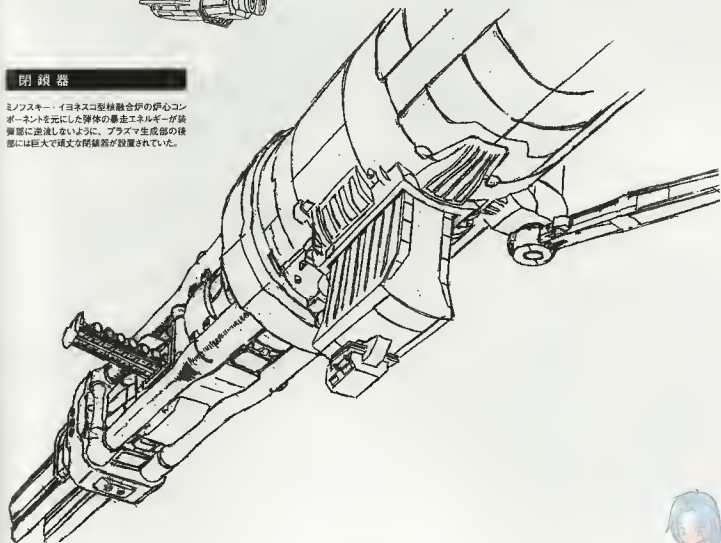
ルウム戦役でも、当初は艦隊決戦における重要な切り札として期待されていたが、戦局の変化に伴いモビルスーツ部隊の大量投入が決まったことで、ヨルムンガンドへの支援は、直前に打ち切られてしまった（なんらかの理由で上級司令部から第603技術試験隊にはこの決定は伝えられなかった）。

しかし、ヨルムンガンドの運用を一任されたヨーツンヘイムの砲術長アレクサンドロ・ヘンメ大尉は、直接照準による射撃を遂行し、3発の実射においてマゼラン級戦艦1隻を撃沈している。会戦がジオン軍の勝利に終わった後、ヨルムンガンドはほぼ無傷の状態で見逃されているが、上記で明らかになった運用上の複雑さとコストの問題から、再び前線で使用されることはなかった。月面都市グラナダの防衛用に使用されたとも言われているが、定かではない。



閉鎖器

ミノフスキー・イオネスコ型核融合炉の炉心コンポーネントを元にした弾体の暴走エネルギーが後部面に逆流しないように、プラズマ生成部の後部には巨大で複雑な閉鎖器が設置されていた。



大蛇の毒の狙いを定めるコントロール部

ヨルムンガンドの射撃指揮は、本隊とアームで繋がれたコントロール台から行なわれる。コントロール台には砲手も含め、6名の操作員が常駐して砲撃作業を支援していた。

ヨルムンガンドの射撃システムは、前線からの間接射撃データを基に組み立てられているが、ルウム戦役における実戦評価試験では、ついに前線からデータが届かなかったために、データリンクを利

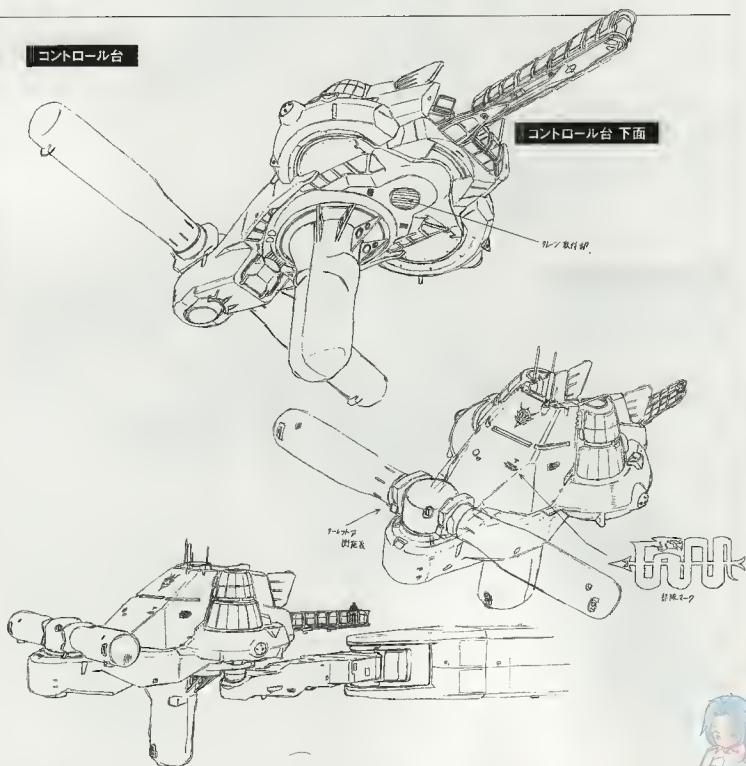
用した間接射撃に関するデータが収集できず、プラズマ・ビーム砲の威力が確認されたのみに留まっている。

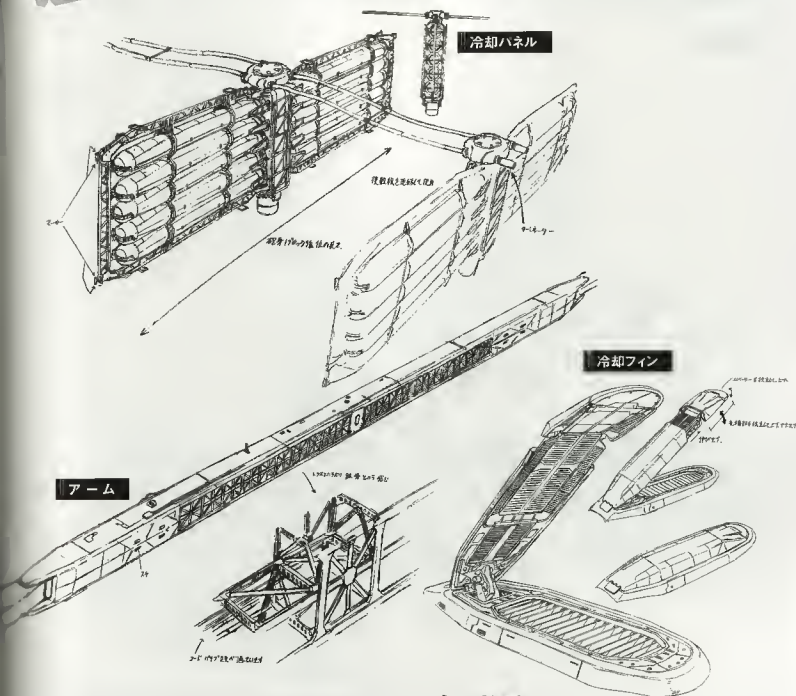
ヨルムンガンドのコントロール台には約30メートルほどの測距儀が設置されていたので、限定的ではあるが直接照準射撃能力も備わっている。しかし、この装置ではプラズマ・ビームの特性に起因する地場偏差の影響などは計算しきれないため、ベテランのヘンメ砲術長の腕前

をもってしても、艦隊砲撃程度の距離でさえ命中弾は得られなかった。

なお、コントロール台は開放露台となっていたため、防御面に問題があった。実際、ミサイルの近弾によって、操作員が全滅している。コントロール台は密閉式であるべきで、この仕様には疑問が残るが、新兵器につきものの事故発生時に脱出しやすいことを優先したのかも知らない。

コントロール台





巨大兵器のシステムを支えるヨルムンガンド細部

プラズマ生成部の最終区画を通過する時点で、弾体となるプラズモイドはコンバクトに凝集されていたが、それは自らのエネルギーで砲身を破壊せずにすむ程度の荒削りな状態であり、砲身を通過するプラズモイドに対して、砲身からムカデの足のように伸びる4対8基のアシスト・インジェクターが、逐次、増強プラズマを供給して、弾体として必要な指向性となじれ運動を加えなければならなかった。射出されたプラズモイドの放散を抑えるために必要なねじれ運動を生み出すためには、砲身部分にもアシスト・インジェクターが必要だった。そのため、ヨルムンガンドの全長が230メートルと

ムサイ級軽巡洋艦に匹敵する大きさになった。

最大有効射程でさえ、戦艦を容易に撃破するほどの威力を持つ弾体を通させるために、砲身とアシスト・インジェクターの冷却は特に重要だった。ヨルムンガンドには巨大な外付け冷却パネルが用意されているが、10本の冷却タンクを1パッケージとした冷却パネルは、パイプを通じてヨルムンガンドの砲身とアシスト・インジェクターに結束されている。冷却フィンには内部に冷却材が充填されないとい閉じられない仕組みになっており、誤射による砲身破裂を防いでいる。砲撃後は、冷却フィンが開いて、インジェク

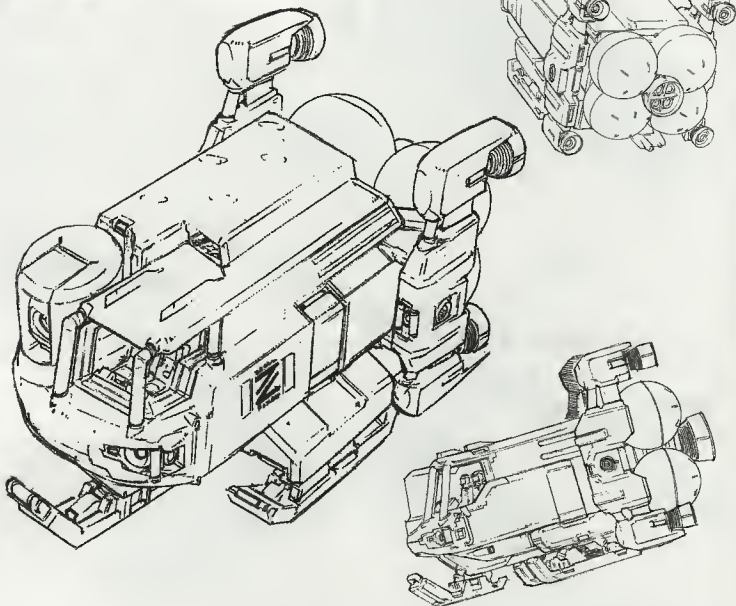
ターから発生した熱を冷却ガスと共に放出する。再度、冷却材を充填するにはかなりの時間がかかるため、ヨルムンガンドは連続射撃ができなかった。

長大な砲身とプラズマ生成部、ブースト区画の他、多数のインジェクターを同時に冷却しなければならないため、一度の砲撃によってタンク5本分の冷却剤が消費された。ルウムでの実戦評価試験では、4枚の冷却パネルが確認できるが、予備パネルの有無は不明である。おそらく1会戦における砲撃回数の上限は6〜8発程度と見込まれていたのだろう。



観測機

観測機



技術試験隊の目と耳となった観測機

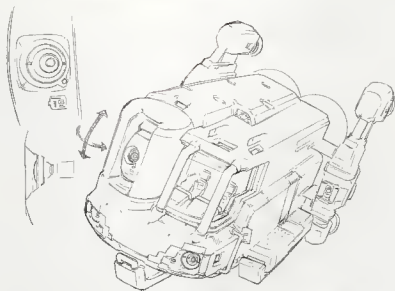
ヨーツンヘイムには技術試験隊専用の観測機が搭載されていた。観測機の右側機首に設置された装甲スポンソン（張り出し）部には各種高性能センサーやカメラが内蔵されていて、ミノフスキー粒子散布下でも十分なデータ収集ができるように配慮されていた。また、操縦コックピット上部には防衛兵器用の搭載ラックも設置されている。

機体サイズに対してかなり大型のエンジンが備えられている他、無骨な外見からわかるように、かなりの装甲が施されているのは、戦闘宙域で使用される事

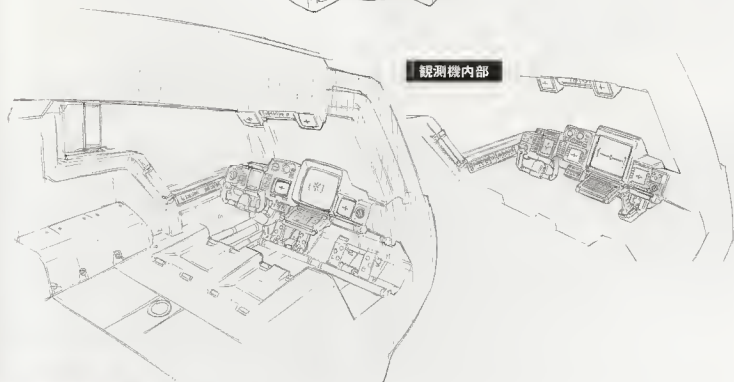
を考慮したためである。機体内部に収容しきれないほど大型のプロペラントがあるのも、任務によっては長時間の単独航行が必要となる場面が想定されたためである。また、ヨルムンガンド用の間接射撃データを前線から送ろうと試みた事例から、かなり強力なレーザー通信能力も付与されていたことがわかる。

第603技術試験隊では、様々な任務に観測機を使用しているが、おそらくはヨーツンヘイム艦内の観測指揮所にデータを送るほか、主要なバックアップ装置として機能していたと考えられる。





観測機内部



観測機内部 イス



観測機・コクピット

観測機は様々なデータを収集、分析しなければならないため、パイロットと観測オペレーターの2人乗りとなっている。ヨルムンガンド実戦評価試験では、間接射撃データを得るために戦闘宙域を飛ぶ必要から、試験隊専属のテストパイロットであるワシヤ中尉が操縦し、オペレーターにはオリヴァー・マイ技術中尉が同乗していた。

防御用の外付け兵器を除いては、火器を操作する必要がないため、操縦コクピットはシンプルな作りであったが、観測オペレーター席は各種計器とコンソールパネルで埋め尽くされており、搭載カ

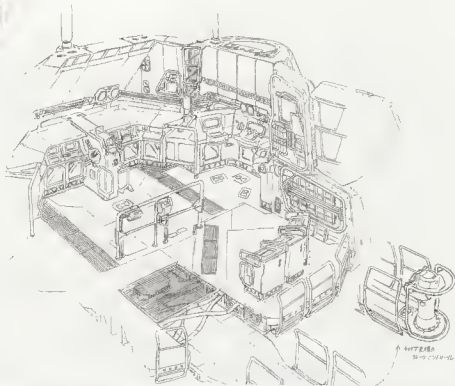
メラやセンサーはもちろん、一定の範囲内であれば観測ボッドOP-02Cのリモートコントロールも可能だった。また、パイロットに何らかのトラブルが発生した場合に備えて、最低限の操縦機能もあった。

ルウム戦役において、ヨルムンガンドの使用停止要請は上級司令部からヨーロッパ中尉（当時）から観測機に向けて発光信号で行なわれたが、これも試験隊の観測機の役割や通信機能の高さが前線レベルで認知されていたことの証拠となっている。



コントロール台 内部

ヨルムンガンドから離れてアームで要撃されたコントロール台では、砲手の他、サポートとして6名の兵員が詰めている。開放式であったため、ミサイルの至近弾に対して防衛が難しく、危険になると危険であった。



モビルスーツ登場の陰で敵を失ったヨルムンガンド

もし敵の攻撃が届かない射程外から一方的に攻撃を加えられれば、どれだけ有利となるか。これを実現しようとした軍事関係者は多く、実際に兵器として開発使用された例は意外と多い。

このような兵器が役に立つ場面を想像してみよう。

典型的なのは、旧世紀の戦いで多く見られた要塞戦略である。正攻法で攻めれば、味方には多大な損害がでるが、防衛側の反撃が届かない場所から射程も威力も大きな巨砲で攻撃を続けられれば、やがて堅牢な要塞も破壊され、ついでに隙ができる。砲撃にさらされ、反撃を焦った敵を一網打尽にできる可能性もある。コストと時間の問題を克服できるなら、使用側としては望ましい兵器だろう。

だが、ヨルムンガンドは敵艦艦を狙い撃つ兵器、つまり艦隊決戦砲として開発されたため、巨大砲ではあっても、上記には当てはまらない。あくまで、艦隊戦を想定した戦術兵器なのである。ここにヨルムンガンドの大きな問題がある。

兵器の能力を決めるのは、攻撃力、防御力、機動力という、互いに矛盾する三要素である。宇宙戦艦に例えたとわかりやすい。まず、攻撃力を重視して大型の砲を多数積み込んだ場合、膨大な弾薬が

必要となり、船体を大きくしなければならぬ。しかし、それでは重量が増加し、機動力が低下する。機動力を上げようとしてエンジンを強化すれば、その分、船体重量が増加するので、砲や装甲を減らす必要が生じる。果てなく大型化できれば問題は解決するが、システムの大規模化にも限度がある。

三要素の追求はいたちごっこであり、テクノロジーに差がなければ、敵味方の兵器の性能が大同小異になるのは当然なのだ。その点、ヨルムンガンドは攻撃力に特化しすぎていて、防御力と機動力はまったく考慮されていない。しかも、艦隊決戦砲でありながら、敵艦隊が射程内に入ってくれなければ戦力にならない待ち伏せ兵器でしかなく、機動戦にはまったく不向きなのだ。

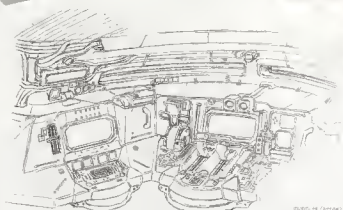
コストの問題もある。大型兵器の問題は、開発と運用に要するコストに見合う戦果が期待できるかという点に尽きる。要塞戦略兵器が有益なのは、見返りが大きいからだ。このような視点で見ると、ヨルムンガンドの1度の射撃がザク3機分の生産コストに匹敵する事実は、戦術兵器としての許容値を超えている。ルウム戦役では3発の実射を行ない、手負いのマゼラン級戦艦1隻を撃沈しているが、

結果を見れば、ザク9機の方が役に立ちそうだ。少なくとも、ヨルムンガンドは機動戦を前提とする艦隊戦に必要とされる兵器ではなかった。

一年戦争では、規格外の大規模兵器として、ソーラ・システムとソーラ・レイが使用された。どちらもヨルムンガンドが比較にならない巨大プロジェクトだが、批判する声は小さい。ソーラ・システムは対要塞戦略兵器としてジオン軍の防衛線に大穴を開けることに成功しているし、ソーラ・レイは連邦軍艦艇の実に30パーセントを無力化したからだ。

ヨルムンガンドのような、いびつな能力に特化した戦術兵器を活かそうとすれば、足りない部分を他の兵器で埋め合わせなければならない。だが、そもそも埋め合わせが効く兵器が足りているなら、いびつな兵器に頼る理由はない。ヨルムンガンドとMSは、まさにこの関係に当てはまる。

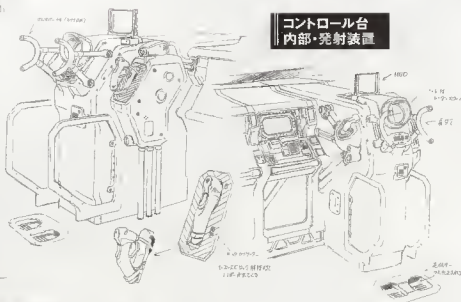
しかし、ルウム戦役は人類史上初となる宇宙空間での大規模な艦隊戦だった。様々な試行錯誤が為されるのは当然だろう。その中で、自力航行能力を持たないヨルムンガンドのような巨大砲が、艦隊機動戦の一翼を占め、戦果を残した事実、に、価値があるのではないだろうか。



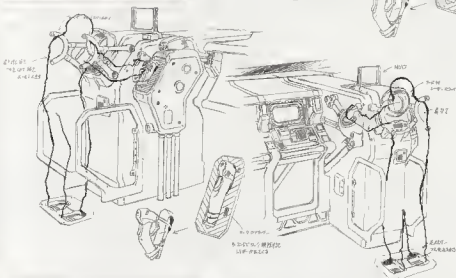
コントロール台
内部・サイドコンソールレバー



コントロール台
内部・発射装置



コントロール台
内部・発射装置 人物対比



新機からの観測データの他、コントロール台の測距値を基準とした光学装置によるデータ補正、あるいはプラズマ生成部の安全管理や、冷却システムの作動と保守など、巨大兵器システムの最大成であるヨルムンガンドを運用するためには、複数の操縦員のサポートが不可欠であった。

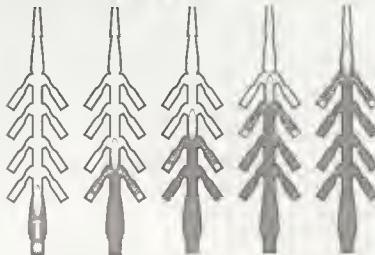
アシスト・インジェクターの役割

■砲身内の仕組み



爆薬で発生させた爆発の圧力で弾体を絞り出す。ピーム長銃も基本は同じ構造

■ヨルムンガンド砲身内の仕組み

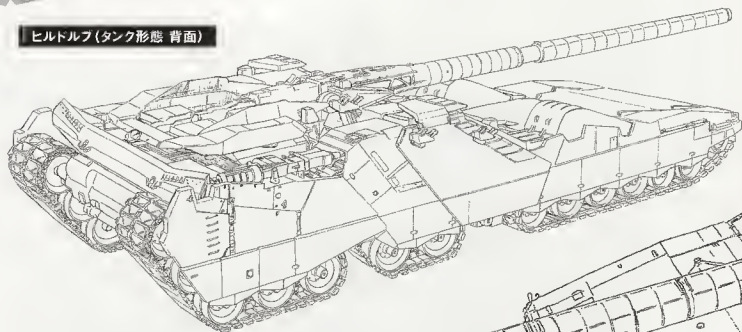


プラズマ生成部で発生したプラズモイドが砲身内を移動するタイミングにあわせ、各アシスト・インジェクターから重元素や増強プラズマが注入され、プラズモイドを砲弾として最良の状態で発射仕組みにしている。

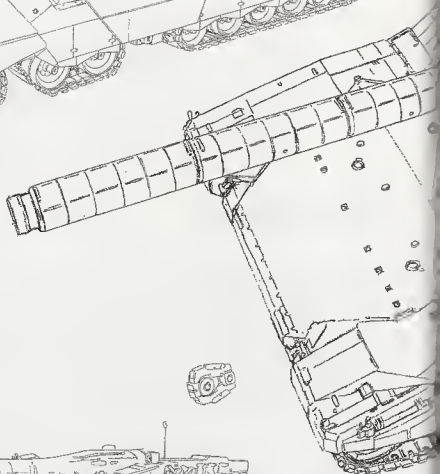


YMT-06 ヒルドルブ

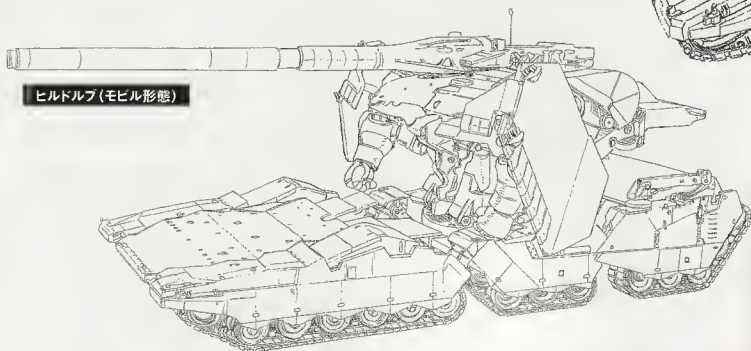
ヒルドルブ (タンク形態 背面)



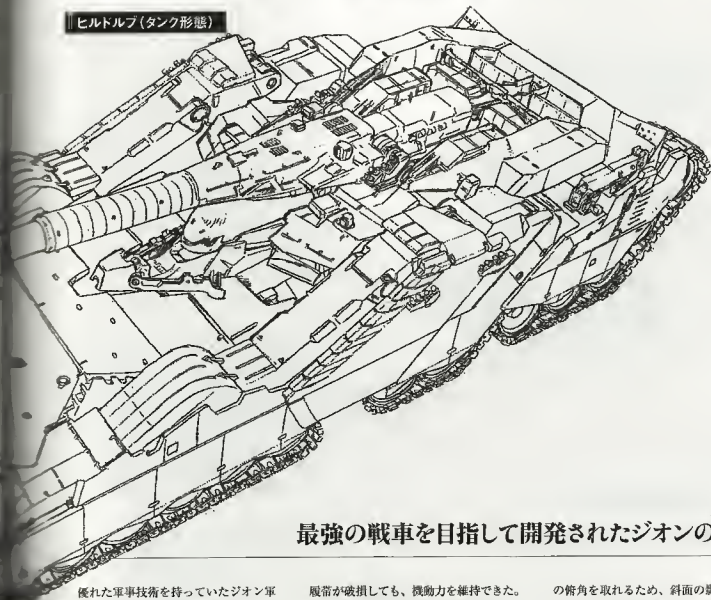
軍体の大きさに比べて、低い車高がヒルドルブの特徴となっている。モビルタンク形態になっても、前面と背面はハーサーブレードなどで高い防御力が保たれている。唯一の弱点は、複雑な機構がもき出しになっているモビルタンク部の正面であるが、主砲及び腕部の外装兵器による火力が、この弱点をカバーしていた。まさに攻撃は最大の防御なのである。



ヒルドルブ (モビル形態)



ヒルドルフ(タンク形態)

最強の戦車を目指して開発されたジオンの魔狼 モビルタンク

優れた軍事技術を持っていたジオン軍だが、地球重力下での陸戦経験が乏しいため、地上戦兵器の開発には、質、量の両面で困難に直面していた。基本的には地球連邦軍のそれを、ジオン軍の軍事教義に当てはまるように改良を加えたコピー兵器の開発からスタートして凌ぐことになるが、そうした開発ラインとは別に、ビッグ・トレー級陸上戦艦をも撃破可能な超野戦戦車の完成を目指し、ジオン軍の最新テクノロジーを総動員して開発されたのがYMT-05「ヒルドルフ」である。

ヒルドルフは、主流の車両用ガスタービン・エンジンではなく、膨大な電力を発生させられるミノフスキー・イオネスコ型核融合炉を搭載していた。これにより、すべての転輪をモーターで駆動することが可能であり、200トンを超える車体には似つかぬほど機動性能を発揮できる画期的な戦車だった。また、履帯の幅は3メートルもあり、接地厚が低く抑えられた上に、履帯は3対に分離していたため、地形への追従性が高く、一部の

履帯が破損しても、機動力を維持できた。

しかし、ヒルドルフの最大の特徴は、戦術的な状況に応じて、自走砲形態とモビルタンク形態を使い分けられることにある。特筆すべきはモビルタンク形態だ。戦車と呼ぶからには、本来、主砲は全周旋回可能な砲塔に搭載されていなければならないが、自走砲形態のヒルドルフにはそれが見あたらない。代わりに、ヒルドルフはモビルスーツの上半身を思わせる部位を車体中央に格納しており、必要に応じてモビルタンク形態になることができた。この時、主砲は上半身パーツが背負い込むように持ち上がるため、全周への射撃が可能になったのである。このように、ヒルドルフはモビルスーツと戦車の過渡期に位置する兵器なので、モビルタンクとも呼ばれている。モビルスーツ形状の上半身には両腕を持つので、ザク・マシンガンなどを操作することができた。モビルタンク形態は近接戦闘に対応していると説明されるが、背負い式の主砲は従来の戦車では考えられないほど

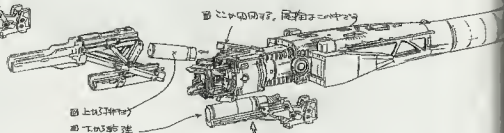
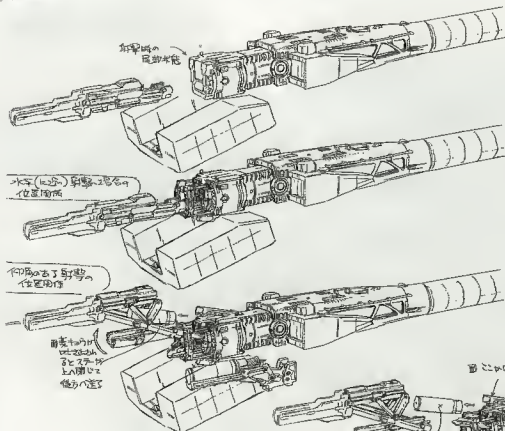
の俯角を取れるため、斜面の影を利用して敵を見下ろす位置から射撃する後継射撃能力も非常に高かった。

また、自走砲形態時は車高が低く抑えられ、被弾率を小さくできるだけでなく、主砲の仰角を垂直に近い角度までとることが可能で、榴弾の運用効率は極めて優れていた。

巨体に見合い、装甲も分厚く頑丈で、近距離であってもザク・マシンガン程度なら問題になかった。また、戦車は上面装甲をあまり強化しないのが普通だが、対MS戦を想定してか、ヒルドルフは直上からのザク・マシンガンの掃射も弾くほど上面装甲が強化されている他、装甲板やドーザーブレードで側面や背面の防衛にも可能な限り配慮されている。

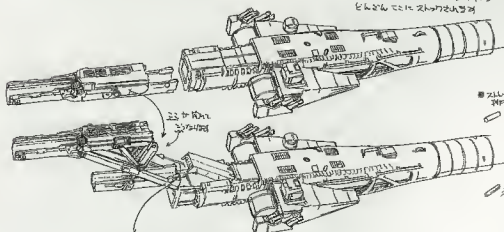
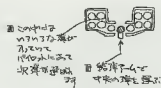
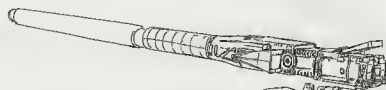
車体正面の装甲は命中弾を逃らすように極限まで傾斜角が浅くなっているが、モビルタンクの上半身部、コックピット周辺は複雑で弱く、正面の主砲直下に弱点が集中する、戦車としては特殊な構造になっている。



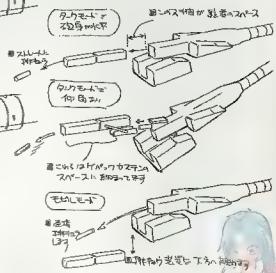


ヒルドルブ 排莖装置

ビーム兵器が主軸となるまでの長い間、宇宙戦艦の主軸は実体弾を使用していたので、ジオン軍にも機銃兵將開発の蓄積があった。しかし、30センチ口径もの巨大狼の重宝をヒルドルブのサイズに合わせてコンパクトにまとめるだけでなく、モビルタンク形態時には背負い式に運用できるようにするには、様々な技術的な解決が必要だった。



射撃時に反動を抑える
 射撃時に反動を抑える
 射撃時に反動を抑える





1人での運用を可能としたコックピットのレイアウト

人口の少なさがジオン軍が抱える最大の弱点だった。究極の汎用兵器と言えるモビルスーツを開発したのも、少ない人的資源で大戦争を戦い抜かなければならなかったためである。そうした中、ヒルドルブはジオン軍の兵器体系の中でも究極と表現して差し支えないほど省力化が進んでいる。自走砲形態とモビルタンク形態の2つの機構をコントロールしなければならない複雑な兵器でありながら、操縦から火器管制、通信などすべての任務

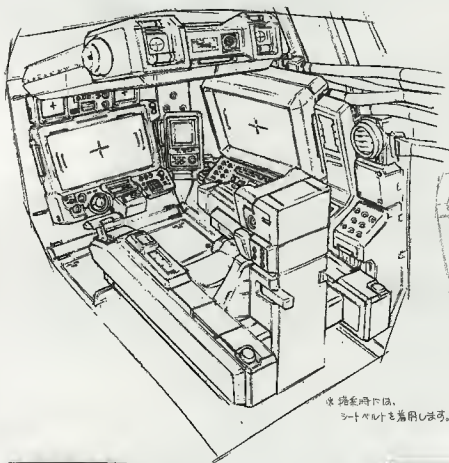
をパイロット1人で操作できるコントローラ・システムが搭載されているからだ。

遙かにシンプルな連邦軍の61式戦車でさえ、車長と操縦手、2人の乗員が割り当てられていることを考えると、ヒルドルブのオペレーティング・システムには素直に驚嘆するより他はない。

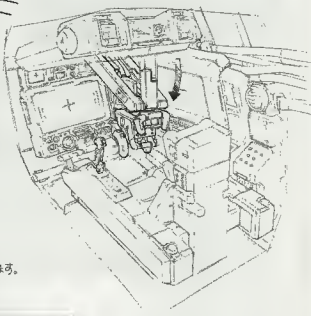
もっとも、これだけの巨大兵器になると、少なくとも中隊規模の支援部隊と一緒に行動するため、パイロットはオペレーティングにのみ神経を集中すればよ

いとの見方もある。だが、それでもヒルドルブの戦力をすべて引き出すには、パイロットに対して非常に高い技量が求められた。

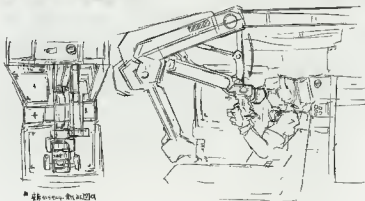
テスト・パイロットのソノン少佐は、1度の会戦ミッションで、6機のザクⅡを含む連邦軍のゲリラ部隊を全滅させているが、ヒルドルブを使いこなすには、少佐のような戦術教導団教官レベルの経験と技量が必要だったとも言えるだろう。



※ 砲台台下は、シートベルトを適用します。

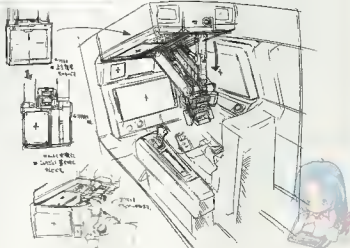


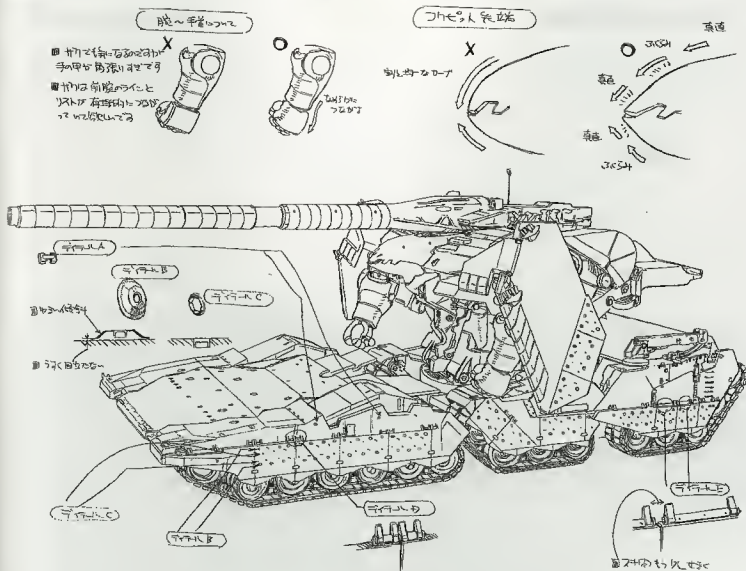
キミク参考 1



※ 砲台台下は、シートベルトを適用します。

キミク参考 2





ヒルドルフが具現化したジオン軍の戦車開発思想

宇宙軍艦用に使われていた30センチ主砲を搭載し、かつ時速110キロメートルもの速度を出すことができたヒルドルフの戦闘能力は非常に高く、ビッグ・トレイ一般戦艦艇のような大物を仕留めることも十分に可能だった。

しかし、戦車とモビルスーツの長所ばかりを合わせたような車体は、機構が複雑で、莫大な生産コストを必要とした。また、実用化に目処が付いたMS-06ザクの方が汎用性に優れていたこともあり、結局、ヒルドルフの役割は、ザクとマゼラ・アタックなどの戦車の併用によって代替が可能であると判断され、ヒルドルフは評価試験の後、生産中止となったのである。

ところが、ブリティッシュ作戦とルウム戦役の勝利だけでは戦争が終わらず、地球にまで戦線が拡大すると、一度は不採

用となっていたヒルドルフまでも、戦線に投入されることになった。一応、再評価試験という名目はあったが、実態は手薄になった戦線後方のほころびを繕うための、試作兵器のすりつぶしに過ぎない。

だが、再評価任務中に発生した、連邦軍のセモベンチ隊との遭遇戦で、ヒルドルフは直撃ザク6機と61式戦車2両を撃破し、セモベンチ隊を全滅に追い込んでいる。2個MS大隊を相手にできる戦闘力の高さを、ヒルドルフは実戦で示したのである。

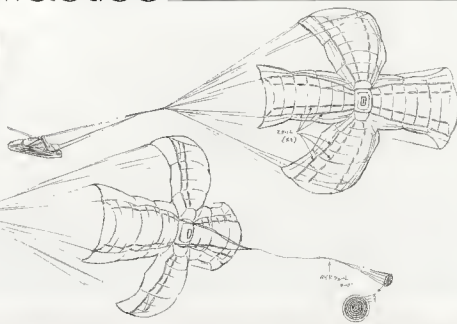
ヒルドルフは、戦車とMSの間にある過渡期の兵器であるが、連邦軍もRX-75「ガンタンク」に帰結する長距離支援用モビルスーツを開発している。装軌式車両の上に、モビルスーツの上半身を搭載するという設計コンセプトは、両機とも類似している。しかし、連邦軍は多種多

様な兵器を搭載して、様々なシチュエーションに対応できる兵器のプラットフォームとしての役割を重視していたのに対し、ジオン軍は強力な主砲の運用をメインに置いて、車体設計を従従させている点で、両者は大きく異なっている。

再評価試験で失われ、テスト・パイロットのソナン少佐も戦死したために、ヒルドルフが量産に移されることはなかったが、大戦後半になると、ヒルドルフの主砲口径を遙かに凌ぐ68センチ・カノン砲を搭載した試作モビルスーツ、YMS-16M「ザメル」が開発されている。装軌式ではなく熱核ジェットエンジンによるホバー駆動を採用している違いはあるが、開発意図は明らかにヒルドルフを踏襲している。このことから、ジオン軍はヒルドルフで具体化した運用コンセプトそのものは評価していたと考えられる。

減速用パラシュート

ヒルドルブの巨体は、ラムエア・タイプをクロスした形状のドラグシュートで引きずり出される。通称軍ではツシューム型パラシュートを用いたMSは降下の高々度低下作戦を行っていたが、ヒルドルブのような重機兵の降下技術を持っていたかは不明である。



超ハイレベルなジオン軍の空挺作戦能力

旧世紀にライト兄弟の手によって空に昇り上がった飛行機は、瞬く間に進歩を遂げた。そしてわずか40年の間に、戦争のあり方を根本から変えてしまう兵器へと進歩した。

飛行機の軍事利用は偵察や爆撃、敵飛行機への攻撃、輸送といった補助的な任務から始まったが、やがて性能が向上し、大型輸送機が登場するようになると、爆弾の代わりには敵の頭上に兵士を降らせようと考える軍事関係者が現れた。これがパラシュート兵、つまり空挺部隊の始まりである。

敵戦線の後方に降下して戦うことができる空挺部隊の威力は絶大だ。前後を敵に挟まれた軍隊は、物理的にも精神的にもろくなる。攻撃側としても、敵の退路を断つことで、容易に全滅に追い込むことができる。

ただし、空挺部隊には欠点も多い。

まず、降下できるのはパラシュートやパラグライダーが安全に使用できる地点に限られるうえ、航法が未熟な時代は、作戦機が正確な降下予定地点を見失う事故も頻繁に発生した。また、正否は天候にも大きく左右される。

降下中はもちろん、降下直後、部隊の集結が終わるまでは無防備であることも欠点だ。もし、作戦を事前に察知されてしまった場合、空挺部隊は大打撃を被り、作戦はほぼ確実に失敗する。

そして最大の欠点は、重火器の運用が難しかったことだ。グライダーによって軽装甲車や小口径の対戦車砲、無反動砲

程度は持ち込めたが、敵の戦車部隊などが反撃に加わると、大損害は避けられないのだ。

そのため、空挺作戦に参加できる「空挺戦車」として開発されたのが、旧世紀のアメリカ軍のM551「シェリダン」である。軽量化のために車体をアルミニウム合金製にしたし、ミサイルも発射可能な152ミリガンランチャーという特殊な大口徑短身砲を採用したことなど、できあがった車体は、主力戦車の主流からは外れていたが、輸送機から空中投下できるという点で画期的な戦車だった。

特に、超低空飛行中の輸送機後部ハッチから、ランディング・バレットに固定された状態のままパラシュートで引きずり出され、着地後に直ちに作戦に参加できるLAPES (Low-Altitude Parachute Extraction System) と呼ばれる降下方法は、見た目インパクトと合わせ、空挺戦車とはどのようなものかを伝えてくれる。

YMT-05モビルタンク「ヒルドルブ」において最も驚くべきは、損傷したコムサイからLAPESによって降下している点であろう。700フィート（約200メートル）という低空から大型パラシュートで引きずり出されたヒルドルブの巨体は、教科書通りの着地に成功した後、直ちに作戦行動に移っていた。

優れたシミュレーションによる基礎研究と、地球降下作戦の中で同様の投下作業のノウハウが蓄積されていたとはいえ、ヒルドルブにとってはぶっつけ本番の

■APES降下を成功させてしまうあたりには、ジオン軍のテクノロジーの真骨頂がある。制空権さえ握っていれば、ジオン軍はどこにでも強力な兵力を展開できることを証明しているのだ。

そもそも、宇宙から地球に攻め込めてきたジオン軍の存在そのものが、巨大な空挺部隊のようなものである。地球攻略戦に投入した多くの兵器が、空挺部隊的な運用を考慮して設計されているのも、そのためだ。

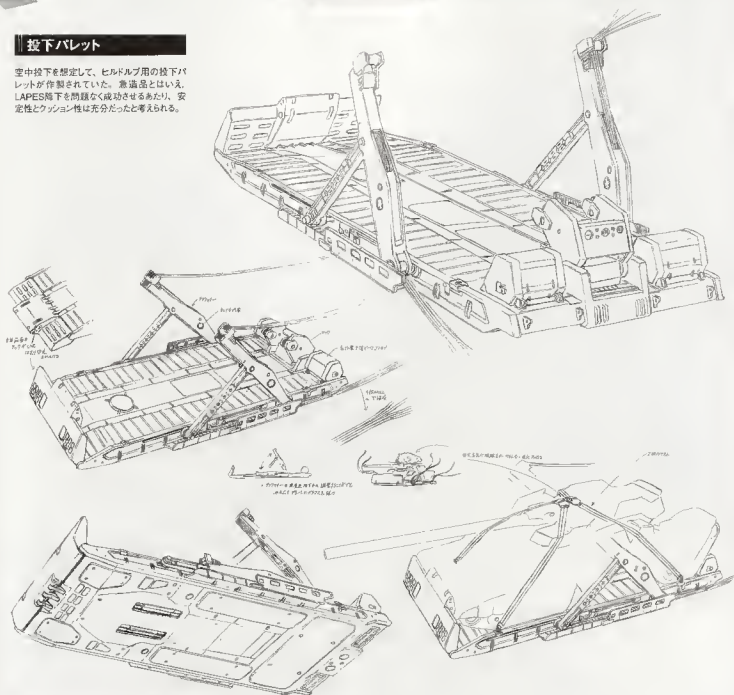
ジオン軍が空挺作戦を重視していることを示す事例が、ジャブロー降下作戦である。敵拠点に対する空挺強襲の例は、戦術レベルではいくつも見られる。しかし、敵の首脳にも叩散する本拠地への総攻撃を空挺作戦のみで実施したのは、歴史上、ジャブローが初めてである。3週間前、すでにオデッサが陥落していたこともあり、手持ちカードをすべてを賭けた作戦と言えるが、水陸両用MSによる入念な偵察および破壊準備も済ませていたと、用意は周到だった。

地表面では圧倒的に有利な連邦軍に対して、宇宙での戦いに長けていたジオン軍は、地球表面における空と水中という三次元空間を宇宙に見たて、それぞれを関連づけて作戦を組み立てることで、連邦軍の優位に挑もうとしていたのである。敗戦の中でも、これだけの反攻作戦を実施できたことは、空挺作戦を軸としたジオン軍の軍事教義の正しさを証明していると言えるだろう。



投下バレット

空中投下を想定して、ヒルドルフ用の投下バレットが作製されていた。意図品とはいえ、LAPES降下も問題なく成功させるあたり、安定性とクッション性は充分だったと考えられる。



ヒルドルフのLAPES降下



■LAPES 降下

低空飛行する輸送機からダイブフットを使って車両を引きずり出す。減速が利かないため、輸送機はなるべく速度を落とさなければならない。



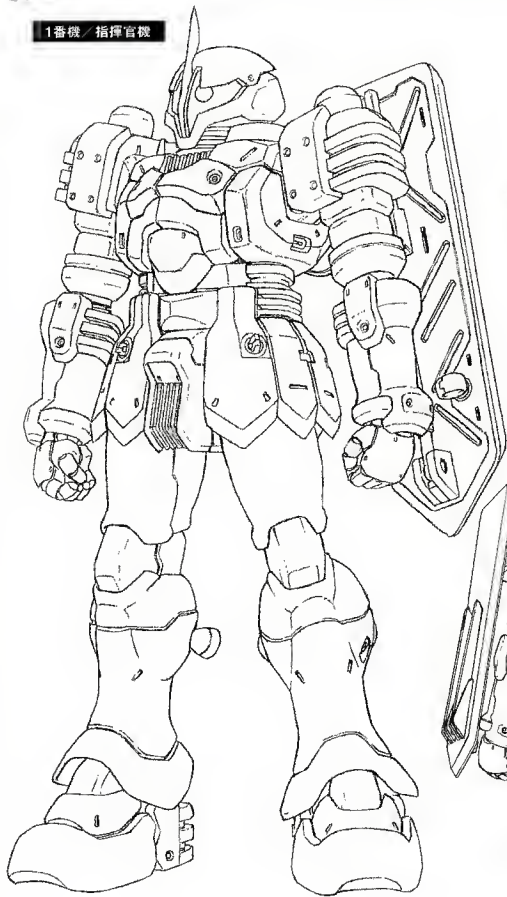
■ヒルドルフのLAPES 降下

ドラグシュートを起点に車体が振り子のように後方に振られることで、速度を抑制できる。コムサイなどの輸送機は速度を落とさずに投下空域を脱出できるが、高度に応じた投下高度の調整は難しかった。



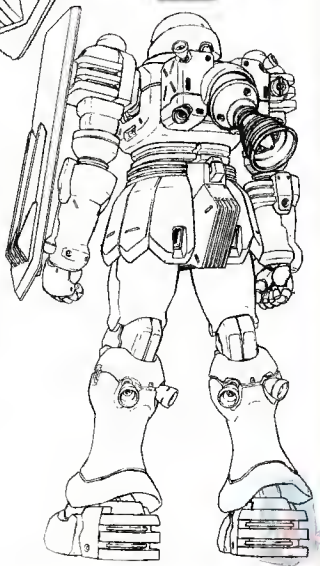
EMS-10 ツダ

1番機 / 指揮官機

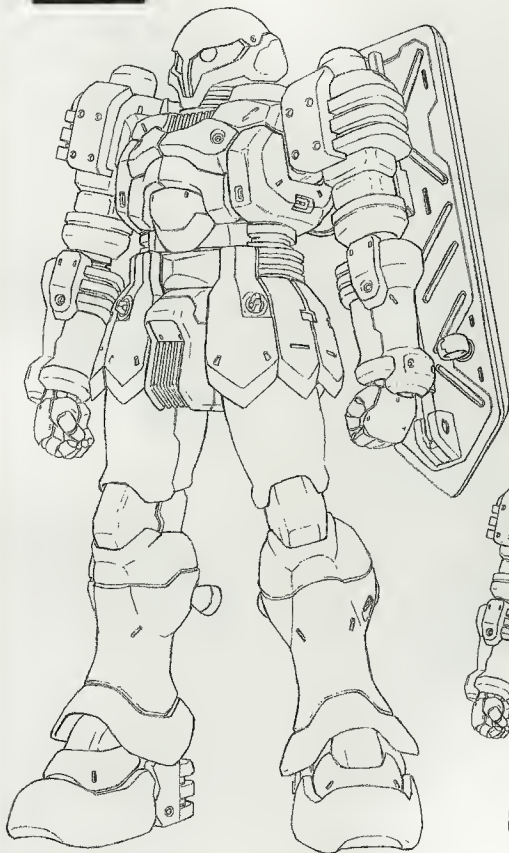


最終評価試験のために第603技術試験隊に送られてきたEMS-10「ツダ」だが、ザクとの制式化に敗れた前機体（EMS-04）とは、スラスター形状が若干異なる他は、外見上の違いはほとんどない。

背面

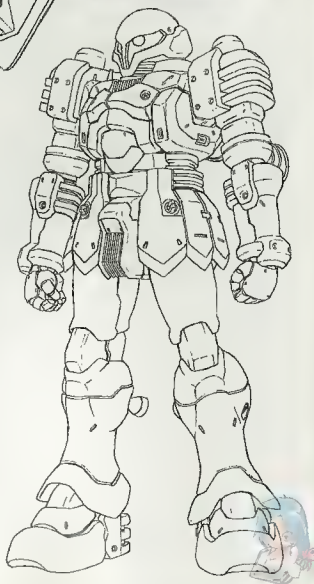


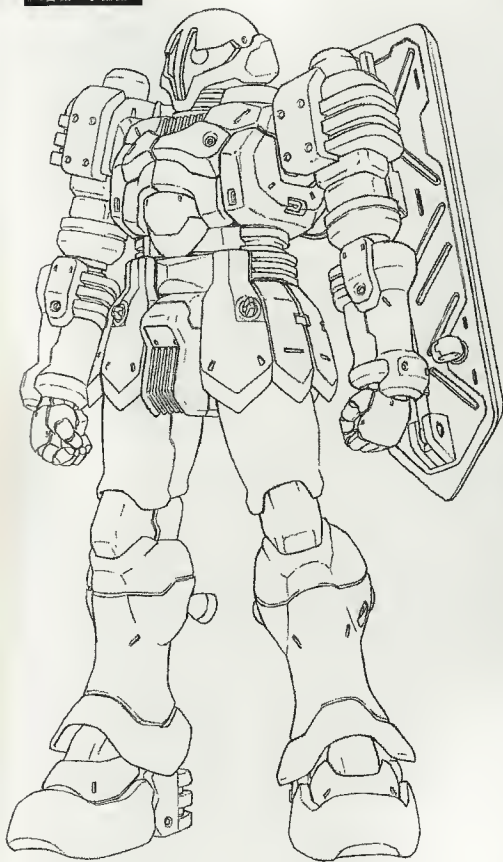
2番機 3番機



モノアイスリット形状の他は、1番機との違いはない。ツダの最終試験時にはすでにリック・ドムが制式化され、ケルググの配備も始まっていたことを考えると、古くさい機体という外見的印象はぬぐえない。しかし、機動性能は一掃選MSをも凌ぐため、ベテランパイロットが使えばかなりの戦力となっただろう。

シールドのない状態





制式化競争に敗れた EMS-04ツダが残したもの

ムサイを標的艦とした対艦攻撃試験中に、ツダ3番機が空中分解事故を起こしてしまったため、キャディラック特務大尉は予備機を使って友軍の救援に出撃している。この予備機はアンテナブレードがない以外は、モノアイスリットの形状が1番機と同じになっているので、1番機の予備パーツも兼ねていた可能性が高い。救援支援中にデュバル少佐の1番機も失われたため、第603技術試験隊には2番機と3番機が残ったが、結局、試験は中止となり、両機はそのままヨーツンヘイムの防衛用装備として運用されることになった。

その後、ツダに何らかの改良が施されたかは不明だが、試験中止の理由になったエンジンの暴走を懸念する声もなく運用されていることから、通常の戦闘速度で用いる限りは危険性は少ないと判断されたのかも知れない。ただ、パイロットの安全を配慮して、試験指揮所でのモニタリングは行なわれていただろう。

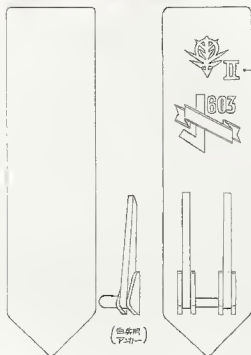
戦局の悪化を背景に、多くの新兵器や試作機が使い潰され、姿を消してゆく中で、ア・バオア・クー戦を戦い抜いているEMS-10ツダの戦歴は、特筆に値するが、競争試作に敗れたとはいえ、直前まで関係者の間では本命視されていたEMS-04当時のツダの技術もまた、その後のMS開発に大きな影響を与えている。

ツダが不採用になったZIMMAD社では、軍の要求にしたがい、ZEONIC社製MSのライセンス生産に協力しながら、独自のMS開発を続けていた。彼らの努力はライバルであるZEONIC社が手がけていなかった重モビルスーツの開発に向けられ、MS-09「ドム」の完成を見る。ザクを装甲と機動性の両面で凌駕するドムと、宇宙戦用のリック・ドムは、戦争後半の実質的な主力MSの座をザクから奪い取るが、ドム系MSには、ツダに搭載されていた木星エンジンの改良型である土星エンジンが2基搭載されている。その巨体からは想像できないドムの機動性能は、この高出力エンジンの賜である。

また、ザクと比較して明らかに先行していた、ツダの変速制御用スラスターの技術は、ドムのホバー・ユニットに応用され、地上走行システムに飛躍的な進歩をもたらした。



ツダ シールド&マーキング



- 機体ナンバー(ギリシア数字)
Ⅰ 指揮官機(デハル)
Ⅱ ワシヤ機
Ⅲ 副指揮官機
Ⅳ 予備機
Ⅴ “ (?)



各機について

シールド・マーキング

ツダのシールド・マーキングには機体ナンバーと技術試験隊エンブレムが使用されている。最終試験実施時は連邦系MSが宇宙に現れ始める前だったので、識別用のマーキングはそれほど目立つようにはなっていない。

ツダの機体とシールドは、ジオン軍では珍しくスプリッター迷彩を採用している。当初、予備機のシールドだけは単色塗装だったが、ヨーツンヘイムの装備となつてからは同様の迷彩となった。

濃紺、青、白を基調とした迷彩パターンは、地球表面を背景にした場合に効果があると考えられ、地球軌道に近い宙域で試験を実施していたことが、塗装の選択に影響していたと考えられる。ただし、ワシヤ中尉の乗機である2番機と、分解事故を起こした3番機は、デュバル少佐の1番機と区別するためか、シールドは白を除いた2色塗装になっている。

また、あまり目立つようには描かれていないが、前腰部アーマーにはヨーツンハイムのアルファベット“Jh”を图案化したマーキングが施されている。



1番機(指揮官機)



2番機(一般機)



3番機(一般機)



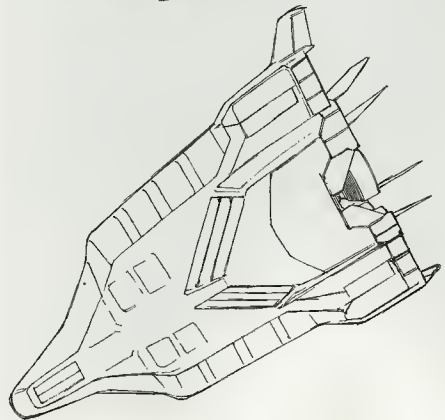
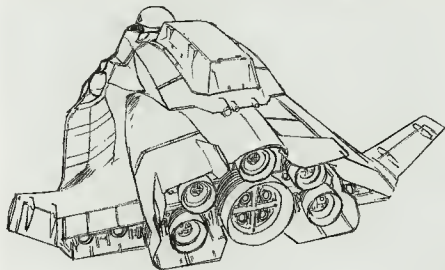
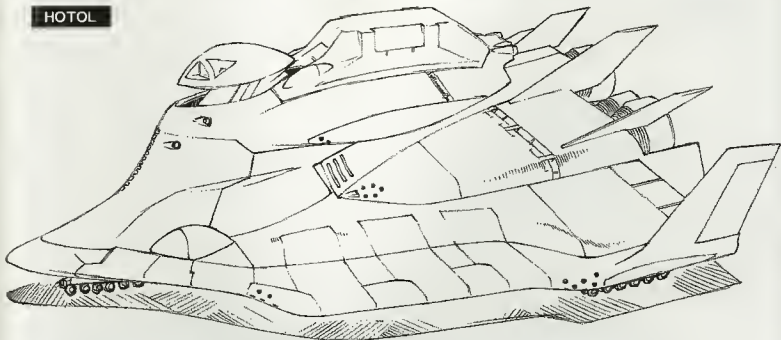
予備機



遊卒路以降、速彩ありになります



HOTOL



HOTOL

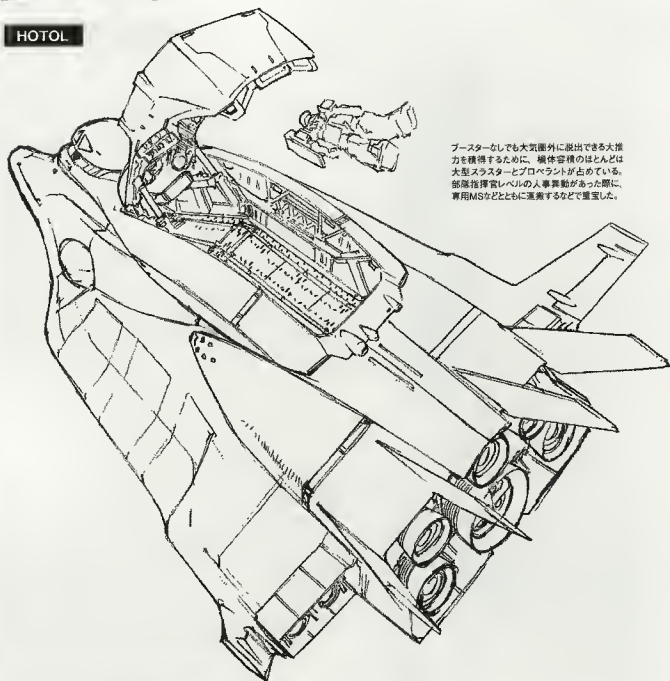
HOTOL (Horizontal Take-off and Landing) は、大気圏内では通常の飛行機と同じように滑走路で離着陸を行ない、大気圏内を飛行中に超音速状態から一気に宇宙空間まで到達することが可能な地球往還機である。ただし、地球から発進した場合、宇宙空間での航行が可能なほどの航続力はないため、HLVなどと同様に、軌道上で他の船に回収してもらう必要があった。

大型の機体であるが、ほとんどはエンジンが占めているため、積載容量は小さい。それでもコックピット後部の格納庫に1機までならMSを搭載できるため、通常の輸送任務にも重宝した。

ジオン軍には珍しく、個別名称が与えられていない航空機だが、これは実用化の時期が地球での決定的な敗勢、つまりオデッサ陥落と重なったためと考えられる。用途はコムサイなどに近いが、宇宙への帰還時にブースターを必要としないことから、コスト、運用の両面で使い勝手のよい地球往還機だった。



HOTOL



ブースターなしでも大気圏外に脱出できる大推力を獲得するために、機体容積のほとんどは大型スラスターとプロペラントが占めている。部隊指揮官レベルの人事異動があった際に、専用MSなどとともに運搬するなど重宝した。

地球降下作戦に対する連邦軍の補給モデル

■生産と輸送

最初に生産拠点から決戦場や重要港湾への輸送が発生する。一部の重要補給路は、降下作戦に先立つ月面からのマス・ドライバー攻撃で破壊されていた。

■海上輸送と通商破壊

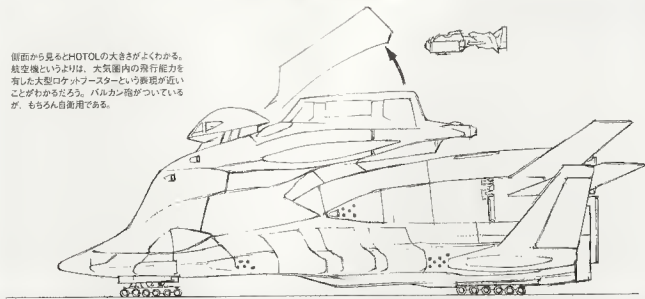
大量の物資を運ぶには海上輸送は不可欠だ。ジオン軍は早期に潜水艦部隊を編成して、通商破壊を実施し、一定以上の効果を出している。

■降下作戦と戦線拡大

ジオン軍は決戦場に直接補給物資を送り込むことができたため、奇襲は成功した。しかし、戦線が拡大すると、連邦軍と同じく、補給線の延伸に苦しむことになる。



側面から見るとHOTOLの大きさがよくわかる。航空機というよりは、大気圏内の飛行能力を有した大型ロケットブースターという観感が近いことがわかるだろう。バルカン砲がついているが、もちろん自衛用である。



補給線の死命を決した2つの空を巡る戦い

HOTOLは、ジョン軍の単段式地球往還機である。地球の基地から水平飛行で離陸後、大気圏内で超音速まで加速し、そのまま地球軌道まで上昇可能な性能を持っていた。HLVよりも往還にかかるコストが安く、大気圏飛行能力も有していたジョン軍の操作機である。

地球侵襲作戦を望んでいなかったジョン軍であるが、作戦準備は周到だった。ジョン軍の努力がいかほどのものだったかを説明する前に、スペースノイドから見た「地球」という戦場の特殊性を知る必要がある。

一年戦争で初めて戦争の舞台となった宇宙空間は、広大ではあるが、まとまった規模の軍隊が長い時間留まっていられる拠点は数えるほどしかないため、戦いはその争い合いが中心となる。したがって、その様相はいくつかの島を巡る大海での戦い、海戦に似ている。

しかし、地球での戦いはそうはいかない。降戦が主体となるため、宇宙や海にはない、「戦線」という概念を常に考慮しなければならないからだ。同時に、重力というやっかいな問題もある。いったん地上に降ろした物資を前線に届ける労力は、宇宙とは比べものにならないのだ。

ジョン軍では、物資の大半を本国で生産していたが、これを地球軌道まで運ぶには数日もあれば充分だ。ところが、地表に投下された物資を前線に届けるには、車両や航空機、場合によっては人力まで動員する必要があった。各地に設けられ

た物資集積場に宇宙から補給物資を投下するのと、その物資集積場から前線に輸送するのは、まったく別のことなのだ。戦場において軍の戦闘力を維持するために必要な物流全般を兵站と言うが、兵站到問題があると、前線では物資が不足しているのに、集積場には山のようになっているような事態が起こる。もちろん、どの時代の戦争、どの国の軍隊でも多少少なからず発生するトラブルではあるが、地上での戦い、すなわち「重力戦線」を形成しようとするジョン軍にとって、地球での兵站問題は未知の恐怖だった。というのも、連邦軍の兵站は既存の交通インフラや機材、燃料によって維持できるが、ジョン軍はこれらのほとんどをゼロから調達、構築しなければならなかった。

地球に侵襲したジョン軍は、物資集積所から前線に至る兵站がボトルネックにならないよう神経をがらせていた。特に、彼らが開発した航空機群には、そうした傾向が顕著に現れている。

ジョン軍の軍用航空機は、ミノフスキー散布下の戦場を最初から想定していたこともあり、特異な機体デザインが目立つ。だが、本質はそこではない。ジョン軍の航空機は、空力性能を犠牲にしても、大出力エンジンが生み出す推力で空中に留まり続けられるように設計されている。少しでも多く荷物を搭載できること、機体の生存性を重視していると言え、言い換えても良いだろう。この設計思想

は、大は攻撃空母ガウから小はドップ戦闘機までほぼすべての機種に当てはまる。偵察機として開発されたルグガンが、ザクIIを機外吊下して飛行できるほどの推力を有していたあたりは、その最たる事例だろう。

このように、ジョン軍は航空機のペイロードに余裕を持たせ、空輸を中心にすることで兵站の準備不足を解消しようとした。HLVやコムサイと競合するHOTOLをわざわざ開発したのは、経済性もさることながら、宇宙と連絡可能な手段を少しでも確保しておきたいという意向を反映している。

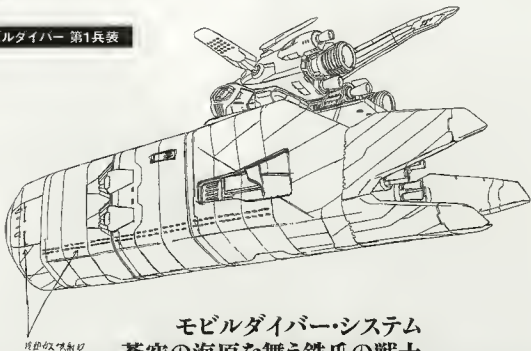
制海権に対しても、スペースノイドらしい発想が見られる。通常、地球で大量の物資を運ぶ場合は、海運が利用されるが、ジョン軍では必要な物資を宇宙から直接地表に降下あるいは投下できたため、制海権を重視していなかった。これは、連邦軍には実施不可能であり、ジョン軍の大きなアドバンテージになっている。その一方で、ジョン軍はマッド・アングラ隊や水陸両用MSに代表される通商破壊には戦略レベルで力を入れ、終戦間際まで連邦軍を苦しめていた。

このように、両軍が置かれていた状況の違いは、兵站にはっきりと現れてくるが、海上による通商破壊まで視野に入っていたかを見るだけでも、地球を住処とする地球連邦軍にとって、ジョン軍が厄介な敵敵だったことがわかるだろう。



MSM-07Di ゼーゴック

モビルダイバー 第1兵装



後部から見た様子

モビルダイバー・システム 蒼空の海原を舞う鉄爪の戦士

モビルダイバー・システム (Mobile Diver System: MDS) とは、宇宙から地上に物資を投下、移送するための大型コンテナに火器を格納し、これにコントロールユニットを組み合わせたウェポンシステムを指す。

もともとMDSは敵の地上、あるいは空中目標に対し、宇宙から降下して奇襲攻撃を加えるために開発されていたが、オデッサ失陥後、連邦軍の反攻準備が本格化し始めたことを受けて、急遽実戦投入されたのである。

MDSは、武器を搭載するカーゴと、管制および機動を司るコントロールユニットの2つのパーツによって構成される。武装カーゴは大気圏突入能力を持つ物資輸送用コンテナを改造したもので、大気圏突入時の熱や衝撃からコントロールユニットを守る役割も果たしている。

この武装カーゴの操縦と火器管制はコントロールユニットによって行なわれる。カーゴに改造されたコンテナはせいぜい滑空程度の飛行能力しか持たないため、姿勢制御および飛行のために強力な推進力をもつコントロールユニットを必要としたのである。当初は、モビルダイバー専用のコントロールユニットが開発される予定だったが、計画が前倒しされたために、使い道がなくなってしまった水陸両用モビルスーツMSM-07「ズゴック」の機体を流用して、モビルダイバー用コントロールユニットMSM-07Di「ゼーゴック」が開発された。

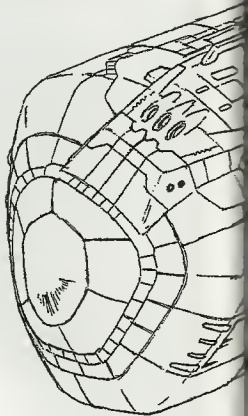
ズゴックは強力な熱核ハイブリッドエ

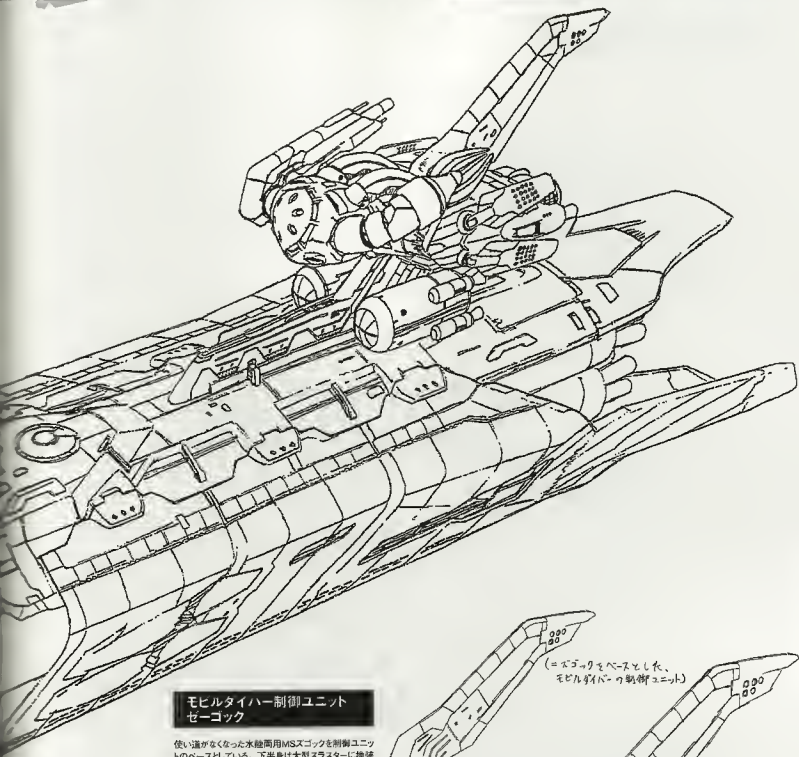
ンジンを搭載しているため、他のMSと比べても出力がけた違いに大きく、脚部を姿勢制御用のタイプマヌーバーユニットに換装することで、システム全体の機動性を実戦レベルまで強化することができた。さらに右腕は火器管制用ガイドセンサーとして改造され、左腕は防御用武器としてメガ粒子砲を内蔵したままの状態で残されている。

こうして完成したモビルダイバー・システムであるが、武器使用後にデッドウェイトとなる武装カーゴは投棄され、指定空域でガウ級攻撃空母がゼーゴックを回収。パイロットを収容した後に、ゼーゴックも投棄された。テスト・パイロットとしてはヴェルナー・ホルバイン少尉しかいないため、任務終了後、パイロットのみ宇宙に帰還している。

MDSは、ジャブローから打ち上げられる連邦軍の艦船に対して、合計4回使用された。しかし、試験されるウェポンシステムは毎回のように変わる上に、パイロットの危険性も高い、言わば名ばかりの評価試験であることは誰の目にもあきらかであった。すでに戦いの場は宇宙に移りつつあり、MDSの評価およびデータを活かす戦場は、もうジオン軍にはなかったからである。

失敗続きの作戦は、4度目の投下でついにマゼラン級戦艦1隻、サラミス級巡洋艦4隻の撃沈に成功したが、回収中に迎撃を受け、ホルバイン少尉が戦死したために、評価試験は中止された。

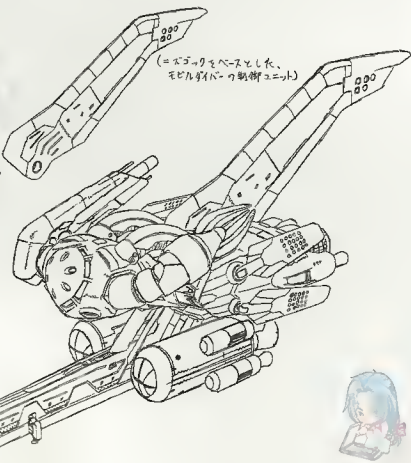
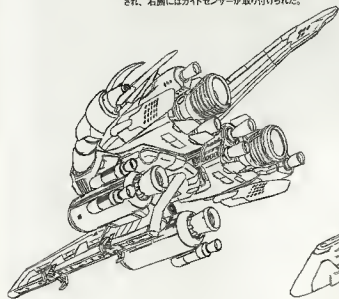




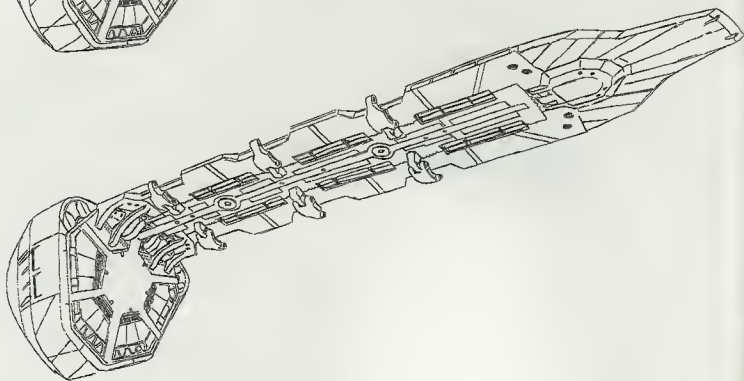
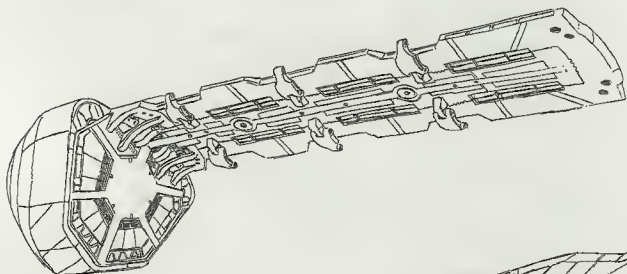
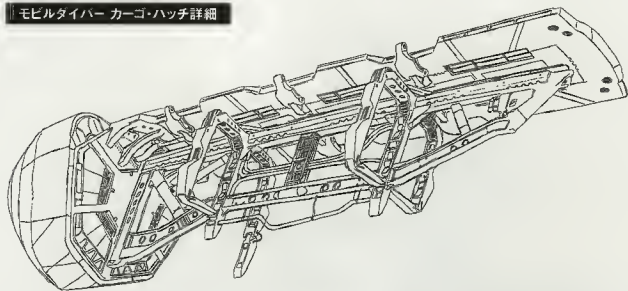
モビルタイパー制御ユニット ゼーゴック

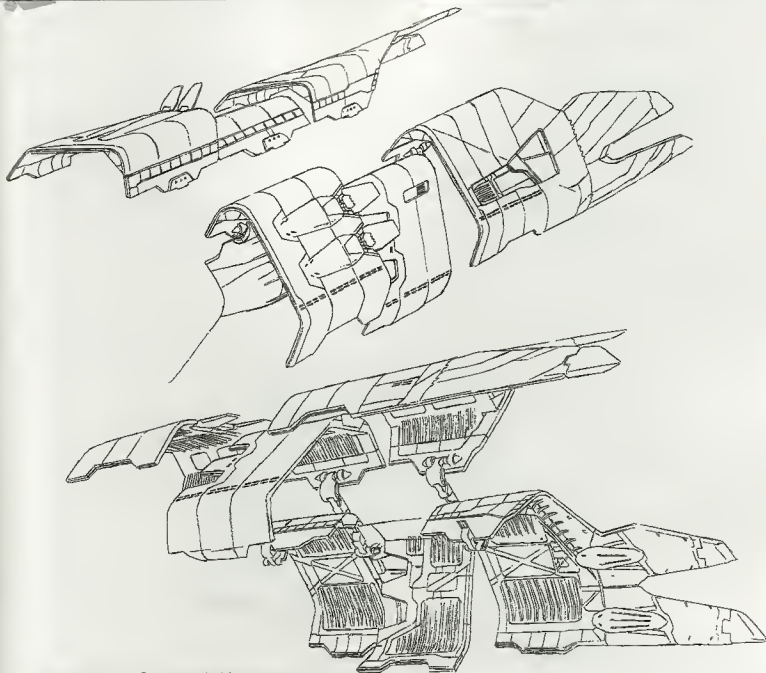
使い道がなくなった水陸両用MSズゴックを制御ユニットのベースとしている。下半身は大型スラスターに換装され、右腕にはガイドセンサーが取り付けられた。

(=ズゴックをベースとした、
モビルタイパー制御ユニット)



モビルタイパー カーゴ・ハッチ詳細





武装カーゴに改装後のLWC

MDSの武装カーゴには、LWC (Logistics Weapon Container) と呼ばれた大型コンテナが流用された。LWCは大気圏突入能力を持つ物資投下・移送用のコンテナで、打ち上げ能力は持たないが、HLVに比べれば安価である。全長は70メートルを超え、当時運用が始まったばかりのモビルアーマーに匹敵する大きさである。

水上船の船体のような逆三角形の形状によって、降下中のLWCは大気圏内で一定の揚力を得ることはできたが、グライダー程度の機動性しかもたないため、これにコントロールユニットを加えて機動力を与えたのがMDSの基本である。

LWC自身は充分な耐熱性能を持って

いたが、コントロールユニットを熱から保護するために、先端と側面下部に冷却ガス噴出口を設けている。また、尾部は重量軽減と大気中でのコントロール性を考慮して、開放状態になっているが、これも大気圏突入は先端と底面を使って行なわれるので、内部の武装が摩擦熱などで破損する恐れはない。大気圏突入後は、自身の清空性能と、コントロールユニットであるゼーゴックの熱核ハイブリッドエンジンが生み出す推力によって、かなり自由に搭空飛行できたが、上昇は不可能で、機首の引き上げが精一杯だった。

LWCの内部は空洞になっていて、搭載する兵器用のラックやガイドレールが、言わば内骨格のような働きをしていた。

使い捨ての武装コンテナとして用途を割り切っているため、対艦攻撃を前提とした大型のウェポンシステムを搭載することができたのである。

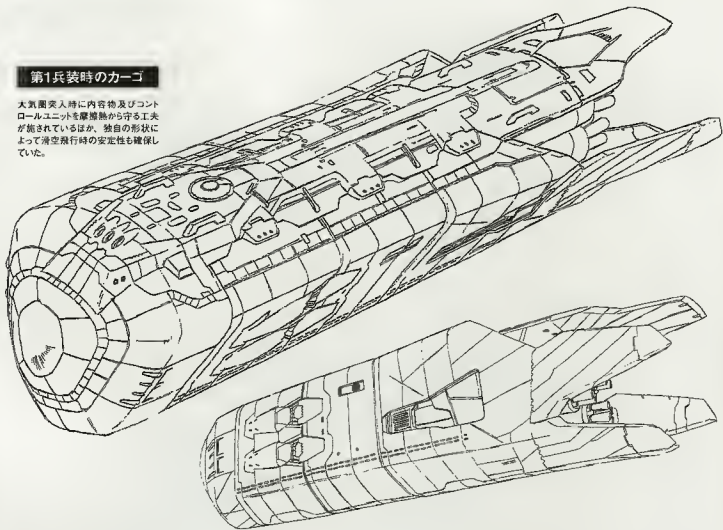
モビルスーツ用の大気圏突入システムとして見た場合、後に一般的になるバリエートよりも優れ、フライング・アーマーのコンセプトを先取りしているとも言えるが、開発時期にはジオン軍は地球から駆逐されつつあったため、戦争中にこれ以上大気圏突入システムが発展することはなかった。

武器を使用した後は、デッドウェイトとなるLWCはそのままパイロンから切り離されて投棄された。



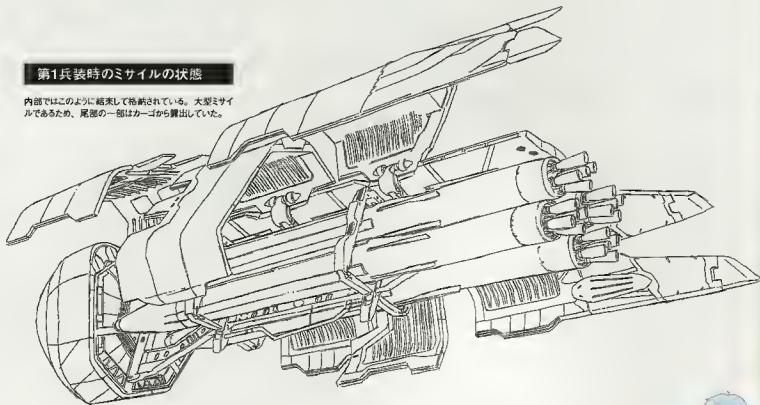
第1兵装時のカーゴ

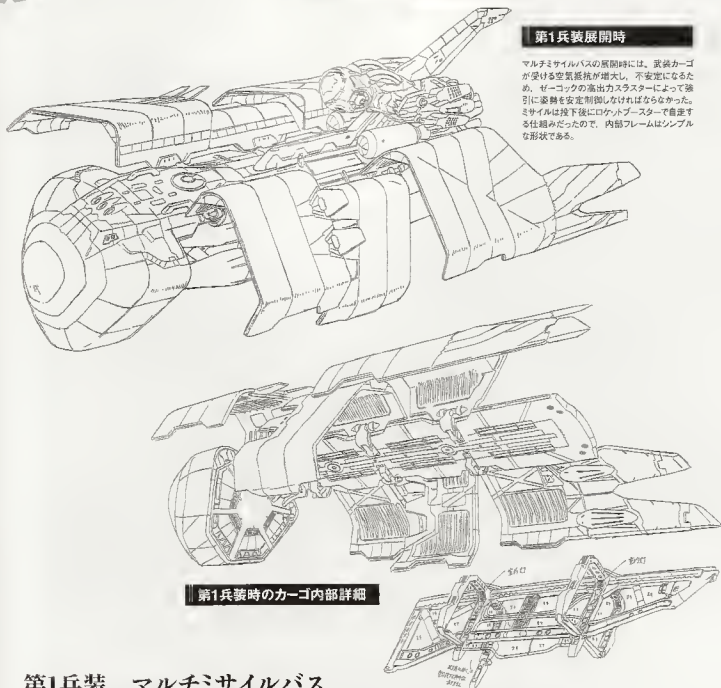
大気圏突入時に内容物及びコントロールユニットを摩擦熱から守る工夫が施されているほか、独自の形状によって滑空飛行時の安定性も確保していた。



第1兵装時のミサイルの状態

内部ではこのように結束して格納されている。大型ミサイルであるため、尾部の一部はカーゴから露出していた。





第1兵装展開時

マルチミサイルバスの展開時には、武装カーゴが受ける空圧抵抗が増大し、不安定になるため、セーコックの高出力スラスタによって強引に姿勢を安定制御しなければならなかった。ミサイルは投下後にロケットブースターで自走する仕組みだったので、内部フレームはシンプルな形状である。

第1兵装時のカーゴ内部詳細

第1兵装 マルチミサイルバス マゼラン級戦艦も一撃で仕留める大型空対空ミサイル

第603技術試験隊が最初に評価試験を実施したのが、第1兵装、マルチミサイルバスである。これは武装カーゴ内に収められた4発の大型空対空ミサイルからなっている。各ミサイルの全長は60メートルもあり、スラスタノズルの一部が、コンテナ後部から覗き見えるほどの大きさだった。これほど大きな空対空ミサイルを運用できるブラットホームはかなり限定されるが、おそらく基地などに配備されていた高々度目標用空対空ミサイルをベースに、空中発射も可能なように改造したミサイルだろう。当然、ミサイルの威力は絶大で、直撃弾であればマゼラ

ン級戦艦でさえ撃破可能だった。

運用はシンプルで、上昇中の敵艦に対して側面から接近し、目標をとらえたところで一斉射撃するという方法だった。しかし、ミノフスキー粒子の影響でミサイルの誘導性能が著しく低下している上に、ミサイルの射界と目標が交差する時間が非常に限られているため、評価試験実施前から成功は危ぶまれていた。テストパイロットのホルバイン少尉は、ヨーッンヘイムからの射撃指示に従わず、独自判断で射撃を実施しているが、きわどいところで目標のサラミス級巡洋艦の船体をかすめたのみで、命中弾は得られな

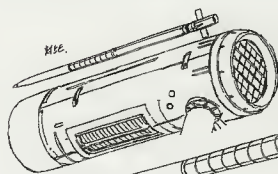
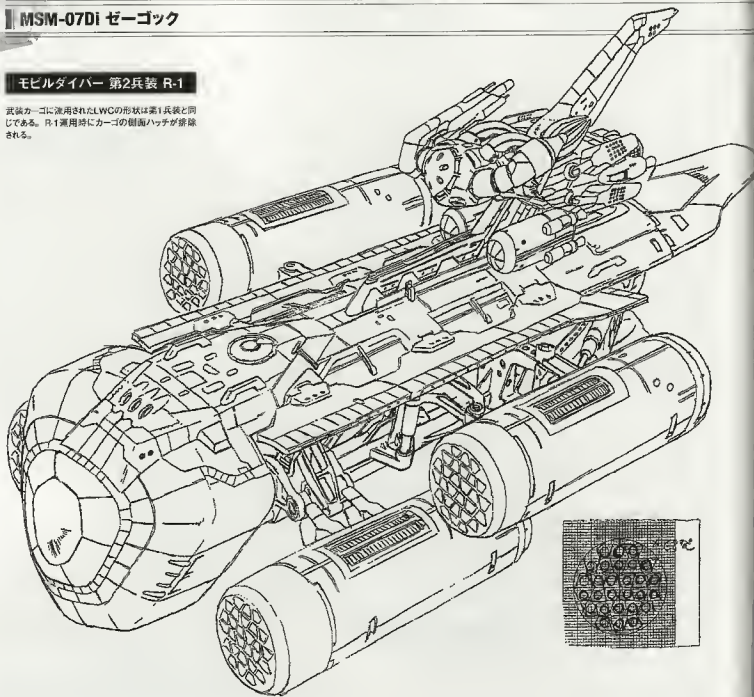
かった。結果として、マルチミサイルバスの評価試験は失敗したことになるが、射撃のタイミングと弾道は命中コースに乗っていたため、前述のミサイルの特性と考え合わせれば、ホルバイン少尉の現場判断が妥当だったということになる。実際、少尉の独断は特に問題視されなかったようだ。

なお、第604技術試験隊の支援艦ムスベルヘイムは、最初のMDS評価試験中に撃沈されているが、この時の兵装もマルチミサイルバスだったと考えられる。

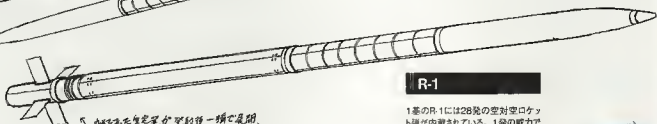
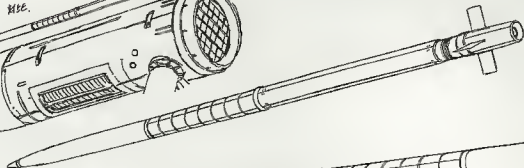


モビルダイバー 第2兵装 R-1

武装カーゴに運用されたLWGの形状は第1兵装と同じである。R-1運用時にカーゴの側面ハッチが露出される。



MSM-07Di



↑ MS-06を元にした空対空ミサイルの構造。



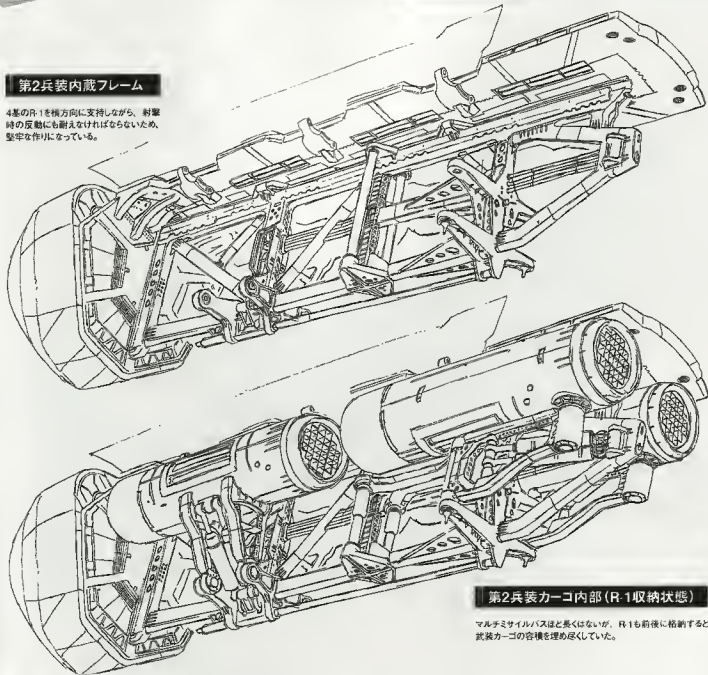
R-1

1基のR-1には28発の空対空ミサイルが内蔵されている。1基の威力では第1兵装で使われた空対空ミサイルに及ばないが、それでも対艦ミサイルとしては十分な威力があった。



第2兵装内蔵フレーム

4基のR-1を横方向に支持しながら、射撃時の反動にも耐えなければならないため、堅牢な作りになっている。



第2兵装カーゴ内部 (R-1収納状態)

マルチミサイルバスはと長くはないが、R-1も前後に格納すると武装カーゴの容れを埋め尽くしていた。

第2兵装 R-1(アール・アイン) 威力よりも命中率を重視した弾幕ロケット

第2兵装として評価試験に供されたのが、連装式ロケットボッドのR-1(アール・アイン)である。

第1兵装のマルチミサイルバスは、マゼラン級戦艦さえ撃破可能という、文字どおり一撃必殺を狙っての大型ミサイルだった。しかし、連邦軍の宇宙艦船は大気圏内の飛行能力を持たないため、本体を撃破する威力がなくても、ブースターを損傷させるか、あるいは衛星軌道を維持できなくなる程度の衝撃を与えれば充分であると判断される。R-1はこうした考えに沿って投入された。

R-1は28発の連装ロケットを内蔵して

いて、第2兵装のカーゴには4基格納されている。発射時は、カーゴの左右及び斜め下にガイドレールから伸びたアームで展開後に一斉射撃され、合計112発のロケット弾を目標に浴びせかける。射程は短かったが、濃密な弾幕効果によって高い命中率が期待できた。

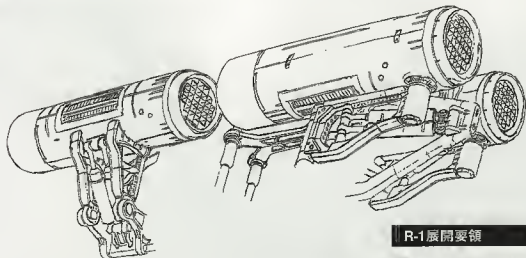
運用は、高度1万メートル、打ち上げられた敵艦艇が衛星軌道に入るために、垂直上昇から水平方向へと移行したタイミングを狙って背後から接近し、射撃するという段取りになっていた。第1兵装よりも複雑で、軌道を合わせるタイミングは難しかったが、後方さえあればか

なりの高確率で戦果が期待できた。

実際、ホルバイン少尉の巧みな操縦によって、3隻のサラミス級巡洋艦に対して最高の射撃位置につくことができたが、軌道逸撃を警戒していた連邦軍の対空ミサイル攻撃によってR-1の使用は阻止された。回避運動中に高度を大きく失ったため、敵艦は射程外に出てしまったのである。

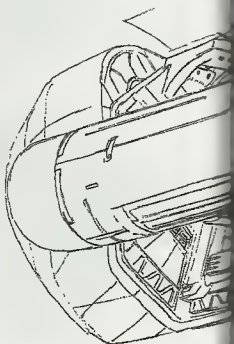
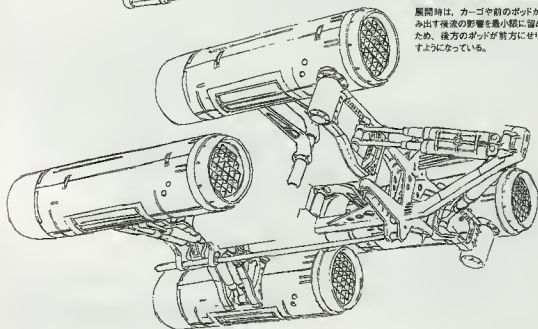
R-1を用いた軌道逸撃作戦は、かなり成功に近かったと評価できるが、連邦軍の警戒態勢が確実に強化されつつあることも明らかとなった。





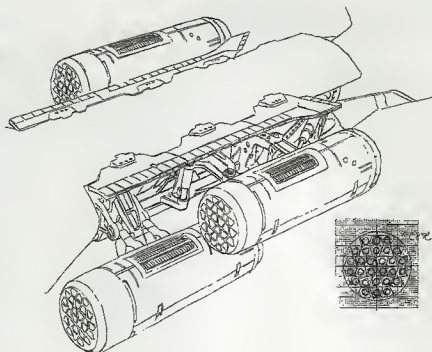
R-1展開要領

展開時は、カーゴや前のボッドが生み出す後流の影響を最小限に留めるため、後方のボッドが前方にせり出すようになっている。



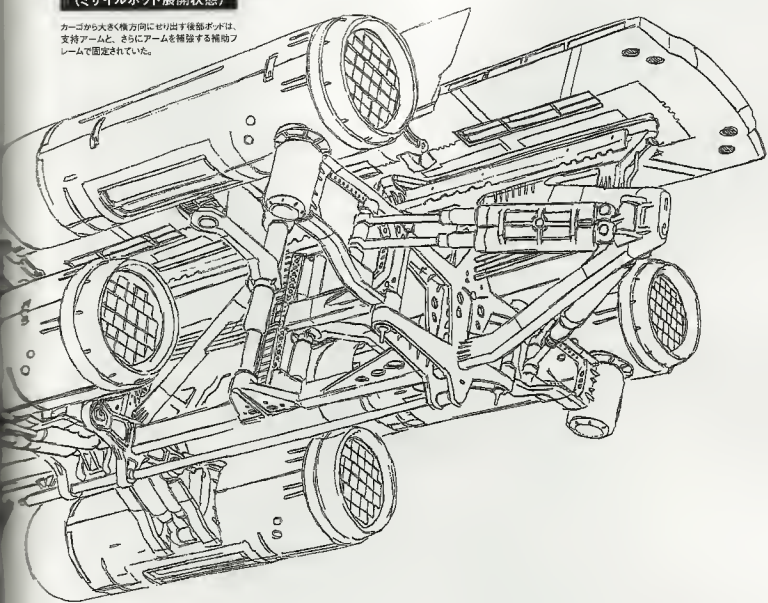
R-1展開状態

R-1用の空対空ロケット弾は誘導能力を持っていないので、射撃時にボッドの微振動によって弾幕を形成する。直進性に優れたロケット弾だったため、照準が確かなら命中精度は高かった。



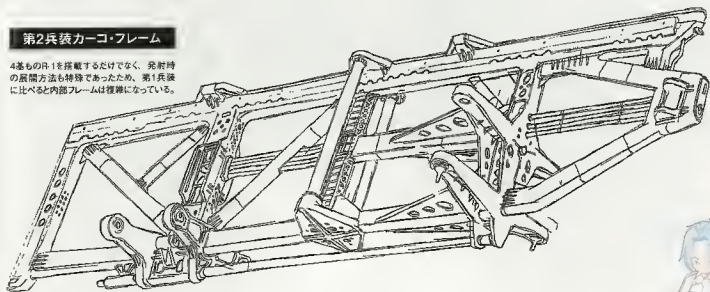
第2兵装カーゴ内部 (ミサイルポッド展開状態)

カーゴから大きく機方向にせり出す後部ポッドは、
支持アームと、さらにアームを補強する補助フ
レームで固定されていた。



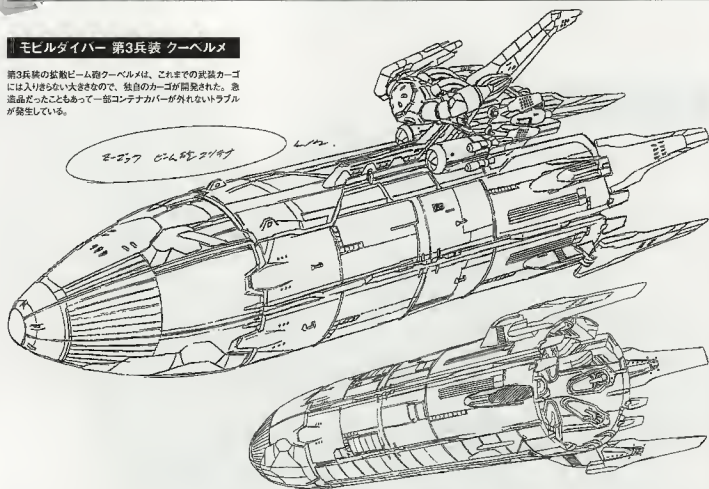
第2兵装カーゴ・フレーム

4基ものR-1を搭載するだけでなく、発射時
の展開方法も特許であったため、第1兵装
に比べると内部フレームは複雑になっている。

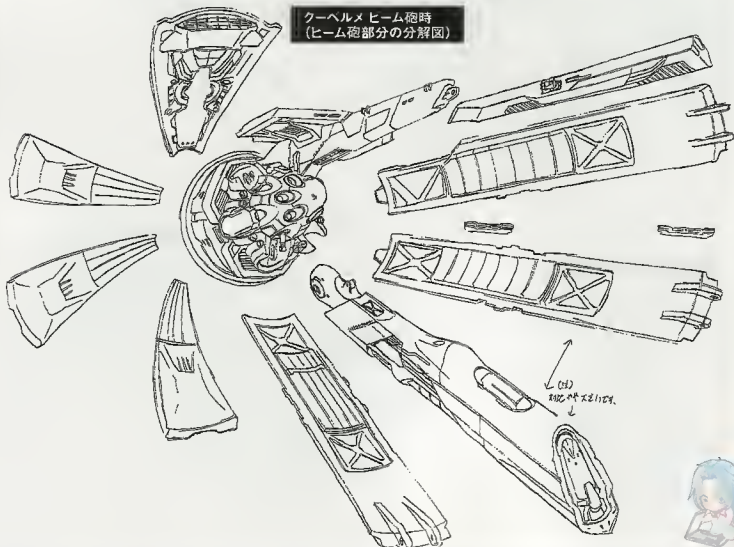


モビルダイバー 第3兵装 クーヘルメ

第3兵装の拡張ビーム砲クーヘルメは、これまでの武装カーゴには入りきらない大きさなので、独自のカーゴが開発された。急造品だったこともあって一部コンテナカバーが外れないトラブルが発生している。

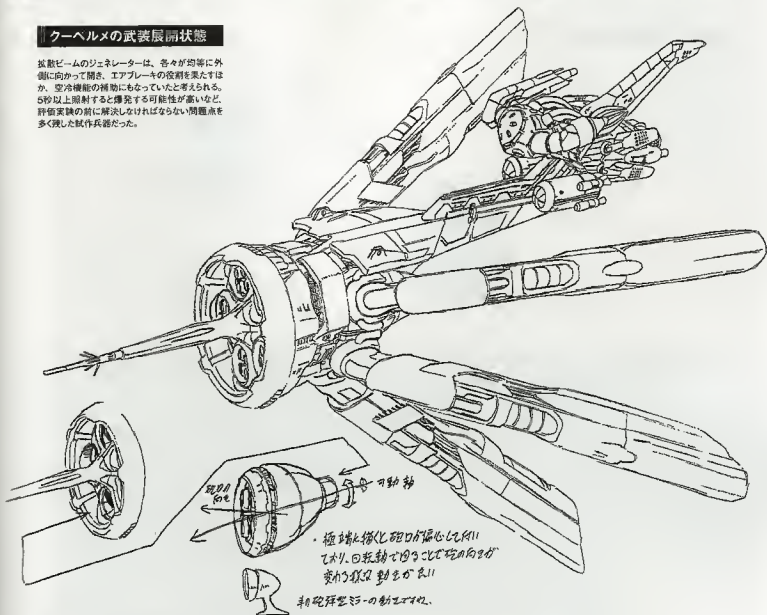


クーヘルメ ビーム砲時
(ビーム砲部分の分解図)



クーベルメの武装展開状態

拡散ビームのジェネレーターは、各々が均等に外側に向かって開き、エアブレーキの役割を果たすほか、空冷機能の補助にもなっていたと考えられる。5秒以上照射すると爆発する可能性が高いなど、評価実験の前に解決しなければならぬ問題点を多く残した試作兵器だった。



第3兵装 拡散ビーム砲クーベルメ モビルアーマー用に開発された高出力試作ビーム砲

これまで3度の実験はすべて失敗したが、会敵のタイミングがシビアな上、命中精度が決して良くはないミサイル攻撃が主体だったことも失敗の原因にあげられる。その反省を受けて4回目の評価試験に投入されたのが、第3兵装、試作拡散ビーム砲「クーベルメ」である。クーベルメは20個のビーム砲を内蔵した大型ビーム兵器で、ビーム砲4個ごとに1パッケージの集束ビーム砲を構成していた。5基の集束ビーム砲はそれぞれ別の目標を狙えるようになっていたため、固定照準状態でもクーベルメは5個の目標を同時に攻撃できた。ただし、もともとは大型モビルアーマー（MA-08「ビザラム」）だったと言われている用に開発

されたメインウェポンの試作機であるため、ジェネレーター出力が不安定で、5秒以上のビーム照射を行なうと爆発する可能性があった。また、ジェネレーターが大きすぎて、従来のLWCには搭載されなかったため、モビルダイバー専用の武装カーゴが開発されている。

運用は、打ち上げ途上の敵艦船に対し、直上から垂直降下で急速接近。敵艦艇と交差する前に反転して、背後から狙い撃つという方法をとった。落下軌道が敵艦の上昇軌道と一致するために対空ミサイルの妨害を受けにくい利点があるが、反面、相対速度が極めて大きくなるため、ミサイル装備では不可能な会敵方法であり、ビーム兵器の利点を生かした運用と

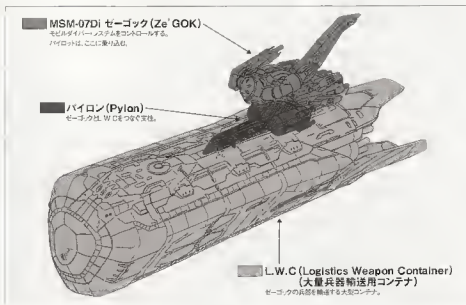
いえるだろう。また集束ビームのジェネレーターは、傘のように外側に向くことでエアブレーキの役割も果たしていた。

クーベルメは一度のミッションでマゼラン級戦艦1隻を含む5隻もの連邦軍艦艇を撃破した大戦果をあげたが、連邦軍もインターセプトタイプのコアブスターIIを展開しての迎撃態勢を敷いていたため、作戦成功直後、ホルバイン少尉のゼーゴックは、回収用のガウ級攻撃空母とともに撃墜され、少尉は戦死した。戦況の逼迫によってパイロットを回収するための兵力を捻出することが難しくなり、任務の危険性が高まったため、MDSはクーベルメの実験評価試験終了と共に中止となった。



モビルダイバーシステム

武装カーゴとして使用されるLWCと、操縦および火器制御を行なうコントロールユニットとしてのゼーゴック、そしてゼーゴックとLWCを連結するブースター付パイロンの3つのパーツによって、モビルダイバーシステムは構成されている。攻撃終了後はパイロン下から武装カーゴを切り離し、乗艇になったゼーゴックだけが回収予定ポイントまで自力で飛行した。



戦局の悪化を証明した軌道遊撃作戦

迎撃とはあまり聞き慣れない言葉だが、出撃してくる敵に対し、待ちかまえるのではなく積極的に打って出て撃破することを意味する軍事用語である。迎撃という言葉がほぼ同じ意味で使われる。

オデッサ作戦に勝利すると、戦争の終結を急ぐ連邦軍は、ジオン本国に対する本格的反攻に備え、宇宙への戦力集中を開始した。ジャブローの地下に設けられた巨大な宇宙船工廠で生産されていた反攻作戦用の大型艦艇の打ち上げが始まったのである。

もともと、ジオン軍は地球周辺宙域を制圧した段階で、LWCとコントロールユニットをベースとした軌道遊撃兵器、すなわちモビルダイバーシステム（以下MDS）の開発に着手していた。将来想定される連邦軍の反攻を、軌道上空からの奇襲攻撃で潰そうという兵器である。だが戦局は思惑どおりにには進まなかった。ジオン軍が優勢な間は、連邦軍は宇宙に向かって頭を出そうとせず、一方で、予想を超える消耗戦に直面したジオン軍は、MDSの開発ラインを縮小せざるを得なかったからだ。結局、ジャブローから連邦軍艦艇の打ち上げが始まる頃には、ジオン軍には有効な迎撃兵器がなく、ゼーゴックをコントロールユニットとした急造兵器を投入しなければならなかった。つまり、MDSは連邦軍の出兵に合わせて作られた兵器であり、ジオン軍が主導権を失いつつあることの証拠となってしまうたのである。

同じ事は、現場の将兵が最も敏感に感じ取っていたのかも知れない。事実、オリヴァー・マイ技術中尉は、MDSの運用は評価試験の域を超えていると考え、後に得られたデータや技術をフィードバックすべき戦場もないのに、危険な作戦を継続する意味そのものに疑義を露わにしている。

テスト・パイロットのヴェルナー・ホルバイン少尉も同様で、最前線こそが海兵の戦場であると自分の立場を承知しながらも、作戦の意義に希望を持ってはいなかったように見える。

だが、実際のところ、MDSを用いた軌道遊撃作戦は無謀な作戦だったのだろうか。

ブースターで打ち上げられる敵の宇宙艦艇を、戦力化しないうちに叩くという作戦構想は正しく、用兵観としては積極的な進める価値がある。また、急造品ではあるが、使い道がなくなったLWCとズゴックをベースとしたMDSを運用可能な段階まで完成させたことも評価に値するだろう。MDSを使い捨て兵器と呼ぶ隙間もあるが、使い捨てする場面さえ見いだされないうちに消えてゆく兵器の方が、実際は多いのだ。

だが、マイ技術中尉の評価も無視できない真実を含んでいる。評価試験の結果が反映されることもないまま、MDSには目替わり状態で新システムが試されていた。兵器開発の試行錯誤と言うなら聞こえはいいが、それは本来、開発段階で

潰しておくべき問題である。結局、試験（すなわち戦果）の可否はパイロットの技量に委ねられることとなり、兵器としての妥当性を判断するという評価試験の目的は、MDSの運用からは失われていた。

それ以上に、任務の性質に問題がある。MDS評価試験は、パイロット以外の多くの部隊を危険にさらすことで成立していたからだ。実際、第604技術試験隊のムスベルヘイムと、第4回評価試験時に同隊任務にあっていたガウ級攻撃空母は撃沈されている。数隻の連邦軍艦艇を引き替えに、貴重な技術試験隊や試験支援艦、攻撃空母を失うことが、ジオン軍にとって許される損失だったのか、その判断に大きな疑問が残る。

地球連邦軍の側から見ると、軌道遊撃に打って出てくるMDSは危険な敵ではあったが、ジオン軍を釣り込む餌にもなる。打ち上げ予定地周辺の防空態勢をあらかじめ密にしておけば、MDSパイロットの回収に現れるジオン軍を捕捉できる可能性が高くなるからだ。実際、この防空網に絡め取られて、ゼーゴックとガウは失われている。

だが、予想されてしかるべき連邦軍の迎撃機に対して、ジオン軍は護衛機を用意することもままならなかった。このようにならぬ戦況が破綻していた状態で、ジオン軍は軌道遊撃作戦を遂行していたのである。



ゼーゴック 分解図



モビルダイバーシステム各種兵装の概念図

①

第1兵装：マルチミサイルバス

上界中の敵艦を上から大型対空ミサイルで攻撃。飛行距離は短くはなれぬが、命中期待距離が小さすぎた。

②

第2兵装：R-1

機動コースに入った敵艦を後方から撃つため、命中は期待できるが、機動が複雑で命中を受ける危険が高い。

③

第3兵装：クーベルメ

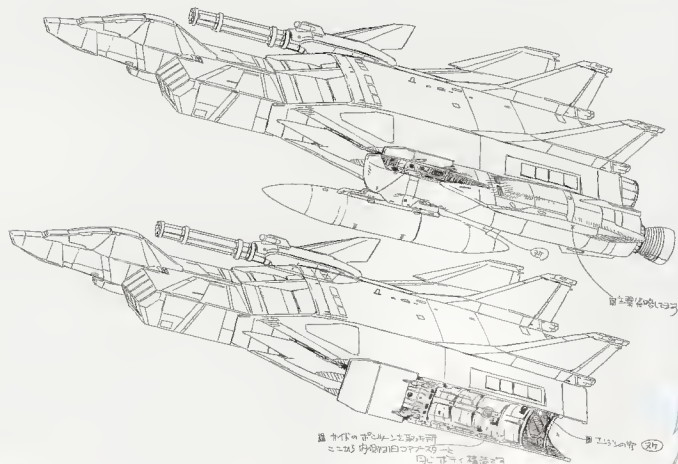
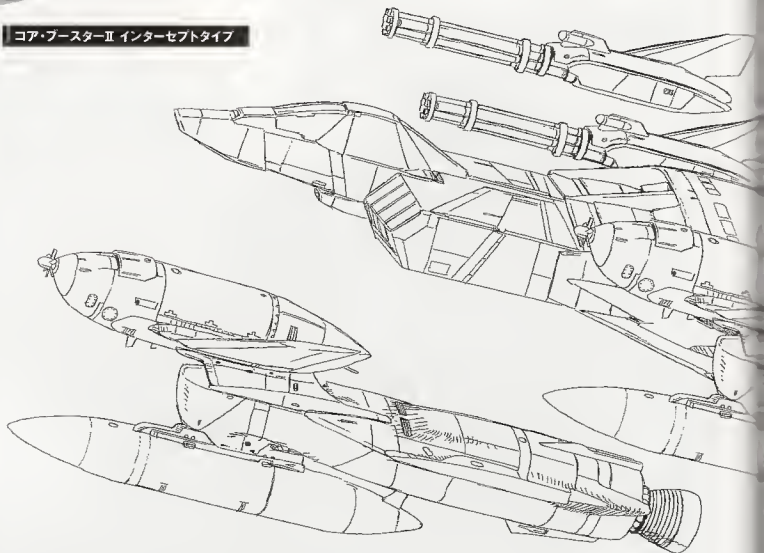
上界中の敵艦に対して直上から垂直落下で接近。交差後に反転し、拡散ビーム砲で攻撃する。

※実験評価はすべて異なる方法で実施されたため、データの精度を上げるという本来の目的は置き去りにされた。



FF-X7-Bst-II コア・ブースターII インターセプトタイプ

コア・ブースターII インターセプトタイプ



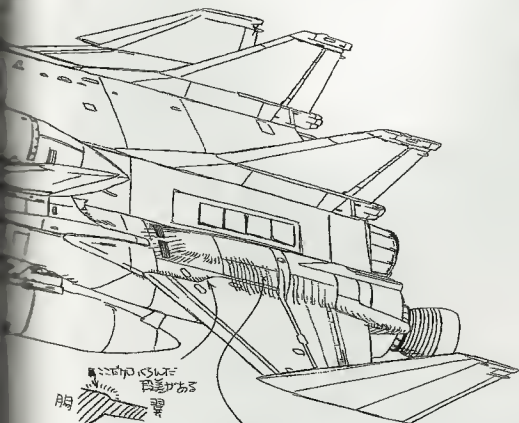
迎撃任務に特化した 地域防空の切り札

制宙権を掌握していたジオン軍による軌道上空からの奇襲攻撃に備え、連邦軍が開発したのがコア・ブースターIIインターセプトタイプである。コア・ブースターは、コア・ファイターの戦時時間延伸と武装強化のために開発された制空戦闘機であるが、インターセプトタイプは、ブースター付きのプロペラント・タンクが増設されていて、大気圏脱出用ブースターに匹敵する上昇速度を発揮する迎撃任務に特化した機体であった。

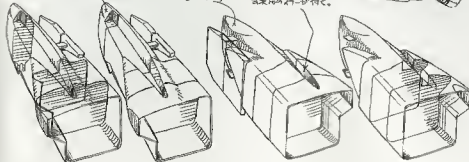
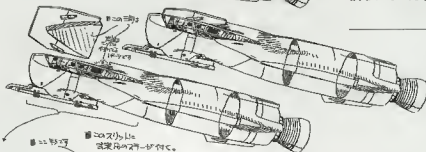
もともと連邦軍は、地球周辺宙域を監視対象とする高度な空中早期警戒システムを構築していたが、ミノフスキー粒子散布環境下では役に立たないため、空からの奇襲に対しては、敵機を確認してから迎撃という、かなり原始的な対応手段しかなかった。そのために必要とされたのが、本機のような高速迎撃機である。

しかし、配備が始まった頃には、すでに戦場は宇宙に移行していたこともあり、クーベルメを搭載したモビルダイバーシステムの迎撃時以外、活躍は確認できていない。この時は、クーベルメがほとんど清空時間を取らず、自由落下に近い速度で作戦する兵器だったため、時間が足りず、自軍艦艇への攻撃は阻止できなかった。しかし、もし第1兵装、ないし第2兵装のようなタイプであったならば、攻撃実施前の迎撃に合っていた可能性が高い。

コア・ブースターIIインターセプトタイプの武装は30ミリ・ガトリング砲と空対空ミサイルのみだったこともあり、用途も限られていたため、生産数は非常に限られていたと思われる。



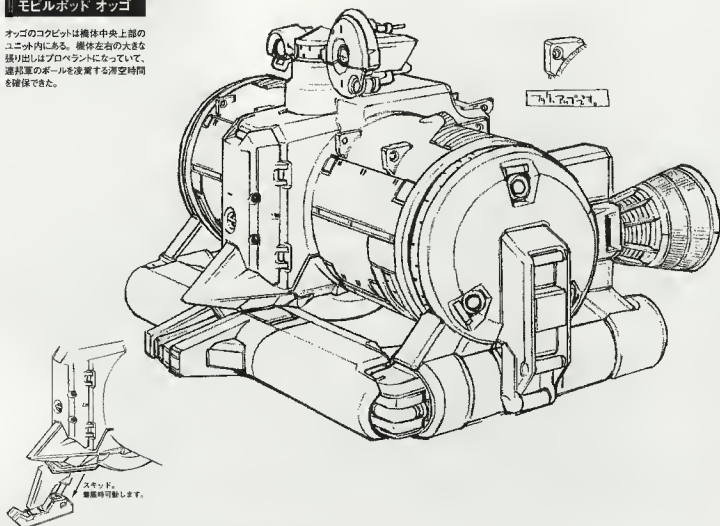
コア・ブースターII
インターセプトタイプ



MP-02A オッグ

モビルボット オッグ

オッグのコクピットは機体中央上部のユニット内にある。機体左右の大きな張り出しはプロペラントになっていて、連邦軍のボールを凌駕する滞空時間を確保できた。



年少兵が命を賭けた決戦用駆逐ポッド

一年戦争の勝敗を決め、主力兵器として不動の地位を手に入れたのは、言うまでもなくMSであるが、MSの生産には時間とコストがかかるため、すべての部隊に行き渡らせることはできなかった。そこでジオン軍では、MSの代用となる様々な補助兵器を開発、試験したが、戦争終盤になって開発に成功したのは、MP-02A「オッグ」である。

オッグは、モビルポッドという兵器種に加えられているが、これは宇宙作業用重機をベースとした機体に武装を施した簡易生産兵器である。すでに同様の兵器としては連邦軍のRB-79「ボール」があったが、ジオン軍もその生産性の高さに注目した。格闘性能はMSに劣るが、火力では遜色ないため、数がそろえばかなりの戦力になると期待して、モビルポッドの開発に着手したのである。

オッグには、既存兵器のパーツが徹底的に流用されている。メインとなる武装

はザク・マシンガンで、これは機体両脇のガイドレールに専用アタッチメントで取り付けられた。急造ではあるものの、レールを回転させることで後方にも攻撃できたため、油断ならない装備となっている。アタッチメントにはザク・バズーカを搭載することも可能だが、弾倉交換ができなため、携行弾数が少なく、あまり好まれなかった。

また、サブウェポンとしては6連装対艦ロケットポッドか、シュツルム・ファウストを装備することができた。これらは使い捨て兵器であるが、対MS戦、対艦戦でもある程度は対応できる意味は大きい。

このように、オッグの各パーツは、ザク系MSからの流用が中心となっているが、これは末期ジオン軍ではリック・ドムやゲルググの生産が中心となっていたため、ザク系MSのパーツが大量に余っていたためである。特にオッグのパワー

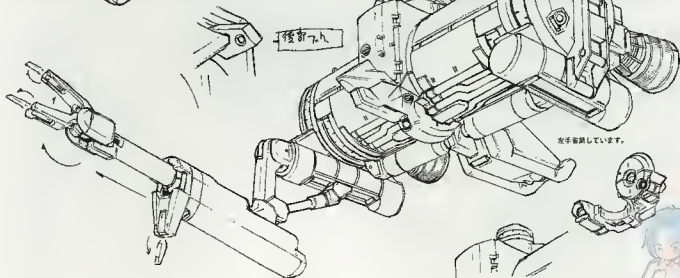
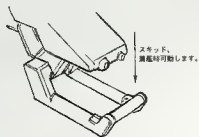
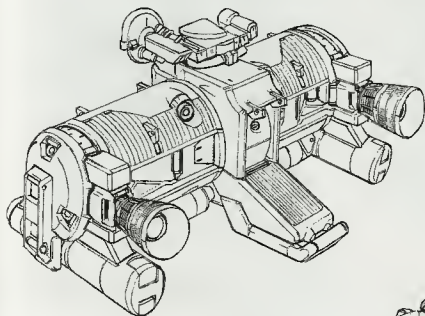
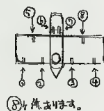
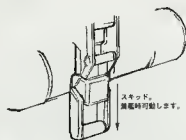
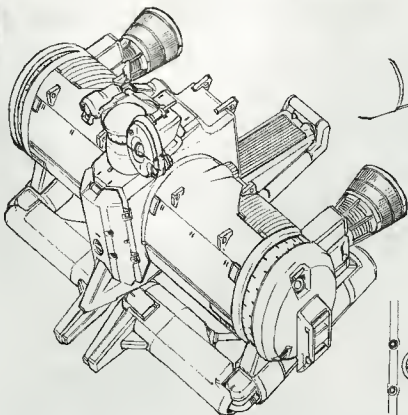
プラントには、使い道がなくなった地上専用の機体、MS-06J「ザクII型」の核融合炉が流用されている他、制御ユニット上部に設置されたディスク・レドーム状の視認デバイスも、ザクのモノアイを流用した改造パーツである。

だが、流用パーツには、品質管理で問題があった可能性も高く、ザク・バズーカをマウントしたガイドレールの動作不良が原因で撃墜された機体も存在する。

オッグが実戦投入されたのはア・バオア・クー戦の前日だったが、この時発生した月面都市グラナダ上空での遭遇戦で、年少兵が搭乗した1個小隊3機のオッグは、連邦軍のボール2個小隊6機のボールと戦い、勝利している。ボール搭乗員の練度不足や、オッグに関するデータ不足もジオン軍有利に働いているが、この初陣で得られた観戦数値は、オッグがボールよりも優れた機体であることを証明していた。

モビルホット・オッコ 基本構造

余剰パーツの寄せ集めで作られたオッコは、バランスの良い機体ではなかったが、経験未熟な年少兵でも使いこなせることを重視した機体であった。大型のプロペラントを積んで測定時間を伸ばしていたので、無駄な電力を多少消費しても、行動不能になる恐れからは開放された点などは評価すべきだろう。



必要かつ十分な機能が詰まっていたオグゴのコクピット

オグゴはもともと機体のベースとして汎用宇宙作業用重機を流用しているため、操作系は非常にシンプルだった。それに加え、コクピットも統合整備計画によって規格統一されたコンポーネントを使用しているので、訓練時間が短い年少兵でも一定の水準までは操作することができた。彼らが配属前に施された訓練時間は150時間ほどで、MSパイロットの訓練時間としては不足していたが、オグゴのようなモビルボッドであれば、充分とは言わずとも、一通りの基本操作は習得できたのである。特に、ガイドレールに搭載された武器を後方にまわった敵に対し

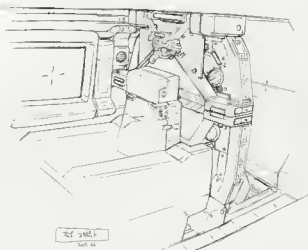
て、半ば奇襲的に使用できた点は注目されるべき点で、接近戦における不利な局面でも、年少兵とはいえ、的確な判断ができる程度の訓練が施されていたことと、そうしたパイロットの意志を反射的に反映できる優れたインターフェイスの両方でもって、ジオン軍が蓄積してきた軍事における人的活用のノウハウの正しさを証明しているからだ。

オグゴの比較対象になるのは、連邦軍のボールである。ボールに比べ、オグゴは武器を多く積める点が長所となっているが、それを考慮しても機体容積が目立って大きい。これはコクピットから伸びる左

右のシリンダー状の部位が、プロペラントを兼ねているからである。各プロペラントの先端、つまり機体の左右両端が、オグゴの推進ユニットになっている。オグゴは決して洗練されたデザインとは言えないが、機体の両端にスラスターが設置されているおかげで、安定性能は優れていた。このような理由から、機体の容積に比べると、コクピットを含む制御ユニットがやや窮屈な設計になっている。

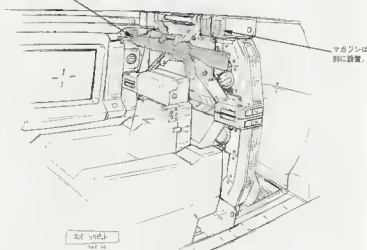
また、防護隔壁には白兵戦を想定して自動小銃が備え付けられていた。最後の瞬間は、要塞に身を寄せて白兵戦に挑む覚悟を要求されていたのだろう。

コクピット

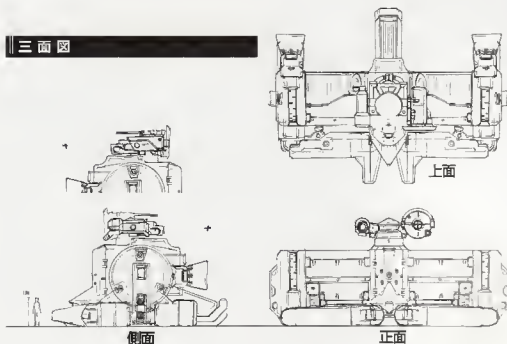


コクピット 銃の取り付け方

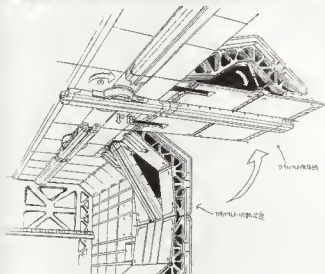
※銃を質量に設置します。(マガジンは外した状態)



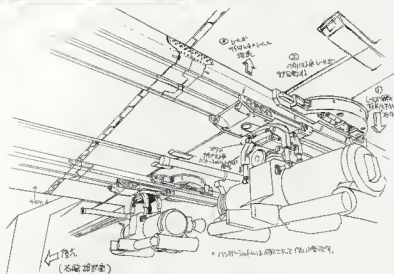
三面図



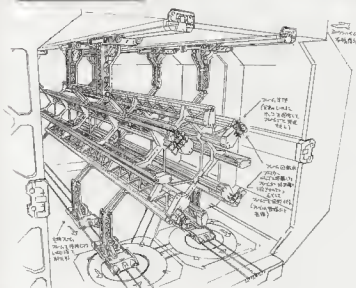
ヨーツンヘイム サイドハッチ カタパルト



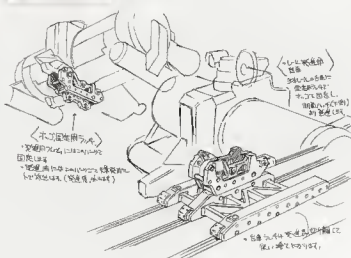
サイドよりの発進システム



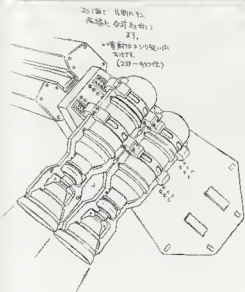
全力散布フレーム



発進システム



全力散布フレーム 回転用ブースター



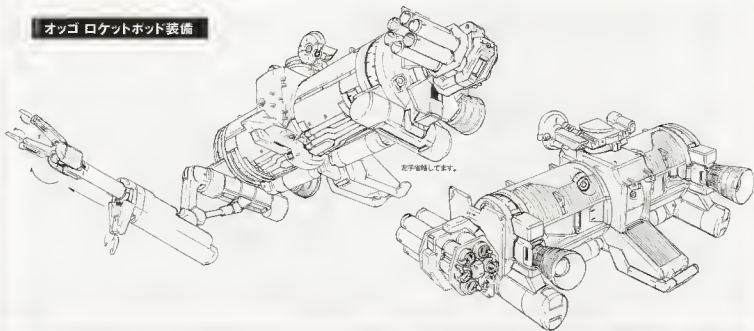
発艦メカニズム

ヨーツンヘイム格納庫のサイドハッチは、オググ出撃用に改造されている。オググのようなモビルボッドは、集中投入してこそ本当の戦力になる。そのため従来の艦尾ハッチからの出撃では、展開速度が遅いという問題点があった。しかし、ヨーツンヘイムは大型のサイドハッチを持っているため、ここにサイドハッチ向きのガイドレールを設置し、そこからオググを発艦させる方法を採用したのである。サイドハッチと艦尾ハッチを併用すれば、片舷でオググ3機とMS1機が同時に出撃できた。

このようにヨーツンヘイムは優れた発艦機能と備えていた船であるが、オググについてはさらに効率的な大量発運用フレームによる運用手段が考案されていた。32機(10個小隊)のオググが均等に結束された全力散布フレームは、戦場に投下されると回転用ブースターで高速回転を起こし、目標宙域に均等にオググを「ばらまく」ことができたのである。これによって、年少兵が操縦するオググも、致の力を得られ、戦力として計算できるようになった。



オグロ ロケットポッド装備



モビルポッドから窺い見える両軍の動員態勢

オグロを初めて目にした連邦軍兵士は「ドラム缶のパケモノ」と形容していたが、この場合の「パケモノ」は褒め言葉ではなく、侮蔑から発せられた言葉だろう。確かに、オグロはスマートとは言えないモビルポッドである。

パーツのほとんどがザクからの流用品なので、こうした印象は避けられない。ザク・マシンガンやザク・バズーカ、シュツルム・ファウストをアタッチメントで取り付けただけの姿を見ると、なおさらオグロは、連邦軍のボールをまねて、流用パーツで組み立てた急造モビルポッドに過ぎないと言われても仕方がない。

だが、見てくれの善し悪しと、兵器としての性能は別物である。それは連邦軍のボールとオグロを比較してみればよくわかる。

まず、機動力の点では、両機共に大きな違いはない。両機の実戦例となるグラナダ管制区宙域における遭遇戦では、両機の間にドッグファイトが発生したが、機動力によって一方が優位に立っていた局面は見られない。大きな違いがあるとすれば、プロペラントを有しているが、オグロの航続距離が長いということだろう。

防御力も特筆すべき相違はない。というより、モビルポッドという兵器の特性からして、それを求めるのは間違えている。MSが主力となった戦場において、MSに匹敵する攻撃力と機動力を持たせようとしたのがモビルポッドである。当然、無理は防御力にしか寄せられる。両

機とも破片防御以上は考慮されていないと言っている。強いて言うなら、サイズが大きいオグロの方が被弾率で不利だが、この辺は総合力で見れば統戦力の延伸と相殺されると考えてよい。

ところが両機の違いは武装面にはっきりと現れる。ボールは180ミリ低反動キャノン、あるいは近接戦闘用の連装機関砲しか持っていない。それに対して、オグロは、メインウェポンとしてザク・マシンガンまたはザク・バズーカ、サブウェポンとして6連装ロケットポッドかシュツルム・ファウストが搭載できるなど、バリエーションが豊富で、大物食いも期待できる。モビルポッドが開発された目的を考えると、オグロが流用兵器のパッチワークでできていることは問題にはならない。もっとも重要な攻撃力と機動力では、オグロに軍配が上がるだろう。

しかし、両機の武装の違いからは、連邦とジオン、それぞれの軍の底流にある国情の違いが透けて見える。

両軍を大きく分けるのは国力の差だろう。地球連邦の人口100億に対し、ジオン公国は1億5千万ほどしかない。しかし、詳細に眺めて見ると、また違った側面が浮かび上がる。

確かに、地球連邦の人口は圧倒的だが、その実、均質性は取れていなかった。宇宙移民と本土の流出によって格差はある程度解消され、長い時間は経っていたが、民族や地域性、あるいは旧国家の枠組み

を引きずるセクショナリズムの影響は強かったためだ。言語の壁は克服されつつあったが、元々の格差が大きいため、教育機会にさえばらつきがあった。

こうした背景の国民を動員して戦力とするためには、兵器や教練はなるべく簡素かつ入念でなければならない。ボールはこのような召兵でも使えるように、意図してシンプルに作られていたのである。

一方のジオン公国では、人口が少ない反面、もともとが宇宙移民のため構成員が均質であった。ジオン流と呼ばれるほど、国内での言語統一も進んでいる。また、資源もないため、教育と人材育成にはこのほかが入力された。公国の独立によって地球連邦から経済封鎖されてからはこうした傾向により拍車がかかり、その状態で一世代の時間を経ている。個々人の能力を最大限に引き出して公国に尽くすという価値観は、すでに日常と一体化していたとも言える。

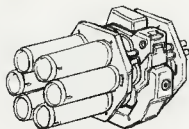
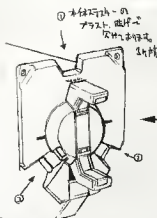
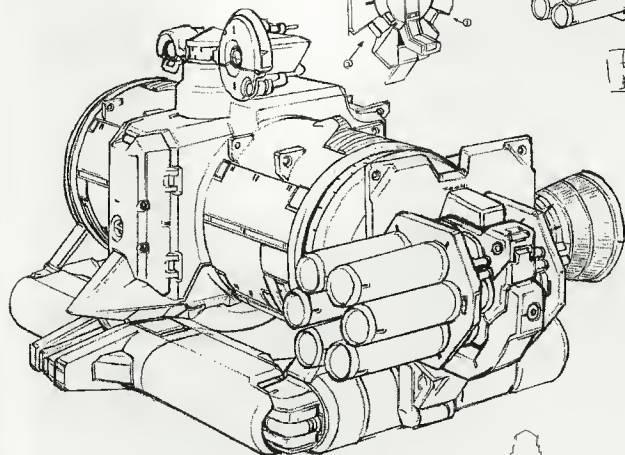
ジオン軍の兵器の多くが、連邦軍より複雑でありながらも少人数による運用が可能のように設計されていたのは、兵士の能力を最大限に引き出すためである。そして、パイロットはそれに応えるのを当然のことと考えていた。

同じ簡易量産兵器でありながら、ボールとオグロにはっきりと見られる相違点の背景には、このような両陣営の国情が強く影響しているのである。



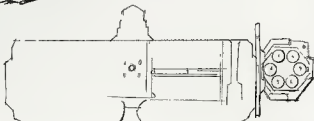
オッコ 6連装ロケットボット装備

オッコの左側面にある底装アタッチメントには、シエツラムファウスト2発が、6連装ロケットボットが装備できた。どちらも使い捨てで、ロケットボットはデッドウェイトになるため、使用後は投棄された。



1 使用後は投棄
される

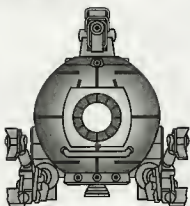
本体にアタチの
プラストを
嵌めておける
前面より



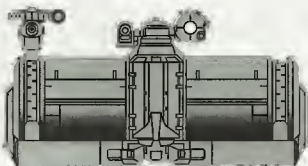
位置 調整可能

正面から見たボールとオッコの比較

■RB-79 ボール



■MP-02A オッコ (外部装備なし)

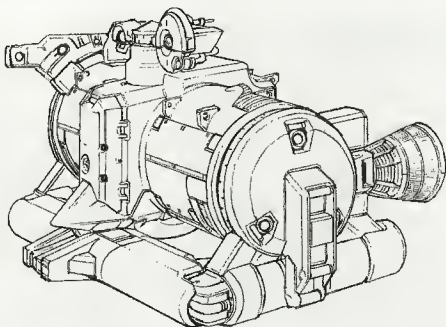


ボールとオッコの正面からの比較。オッコの方が投影面積は上回っていることに加え、脆弱なディスク・レドームが暴露されているなど、急造品の弱点が目立つものの、プロペラント増大によって航行時間が伸び、装填の濃度が重要なことなど、用兵側からみた利点も大きい。



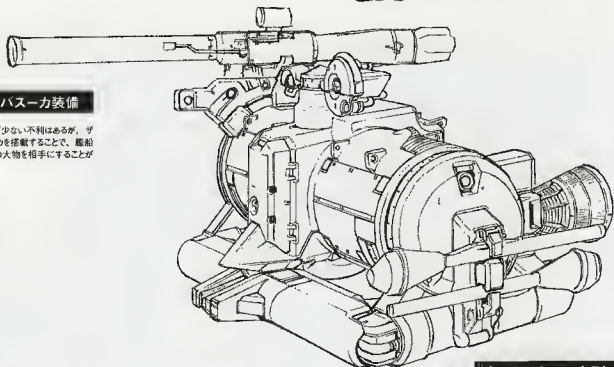


アタッチメント



ザク・バズーカ装備

換行弾数が少ない不利はあるが、ザク・バズーカを搭載することで、艦船やMSなどの大物を相手にすることができた。

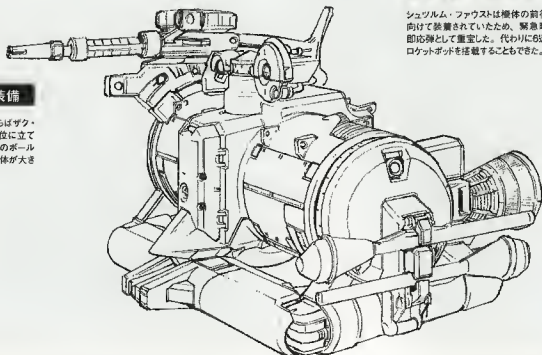


シュツルム・ファウスト

シュツルム・ファウストは機体の前後に向けて装備されていたため、緊急時の即応弾として重宝した。代わりに6連装ロケットボルトを搭載することもできた。

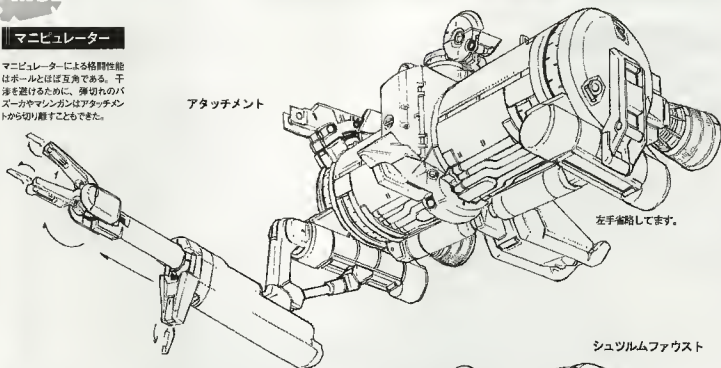
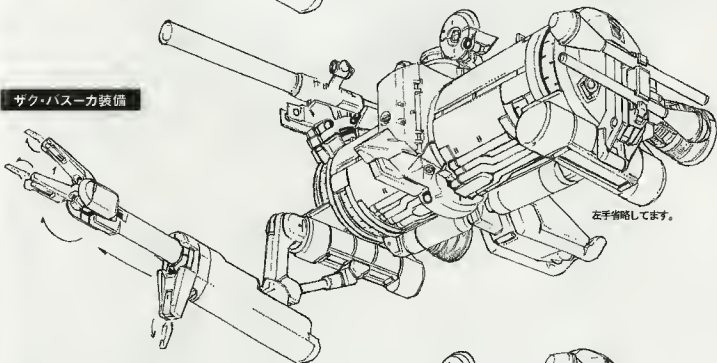
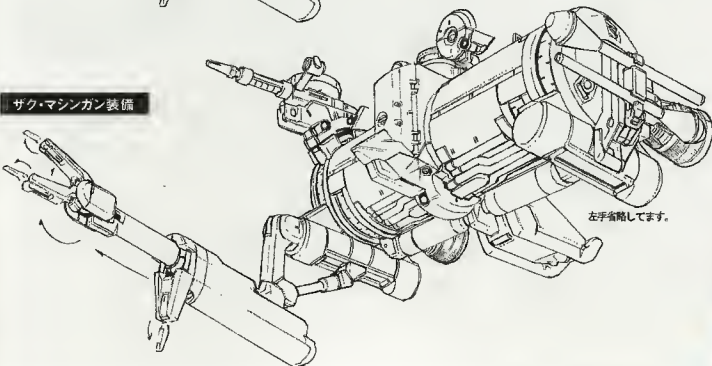
ザク・マシンガン装備

通常装備のボールが相手ならばザク・マシンガン装備のオグは優位に立てた。しかし、近接戦闘タイプのボールに対しては、オグの方が機体が大きくな、不利になっただろう。



マニピュレーター

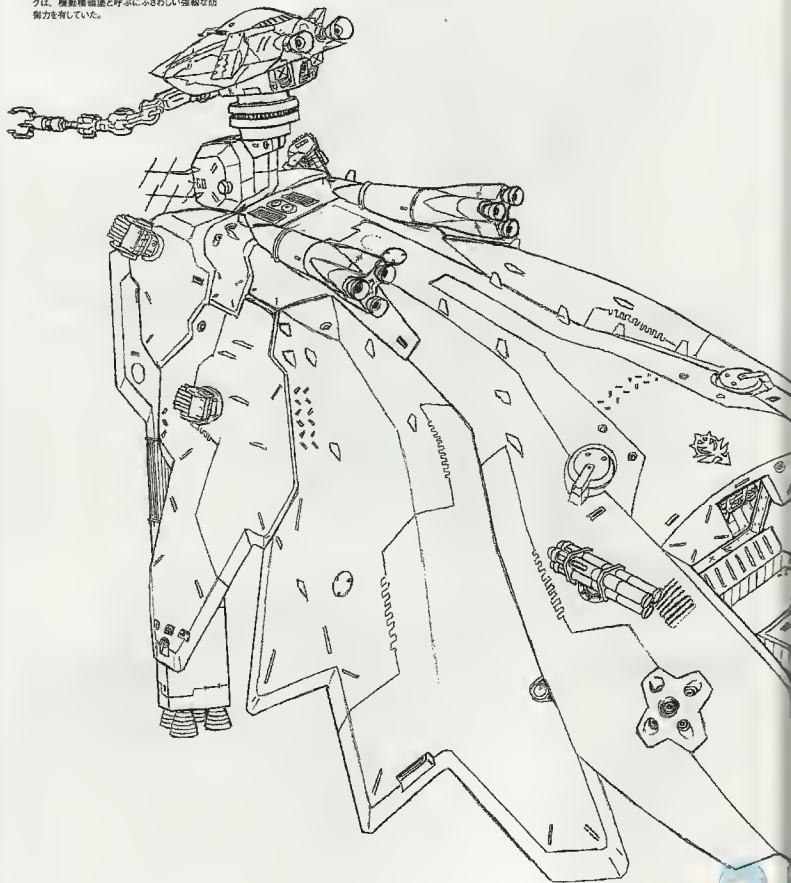
マニピュレーターによる格闘性能はボールとは互角である。干涉を避けるために、弾切れのバズーカやマシンガンはアタッチメントから切り離すこともできた。

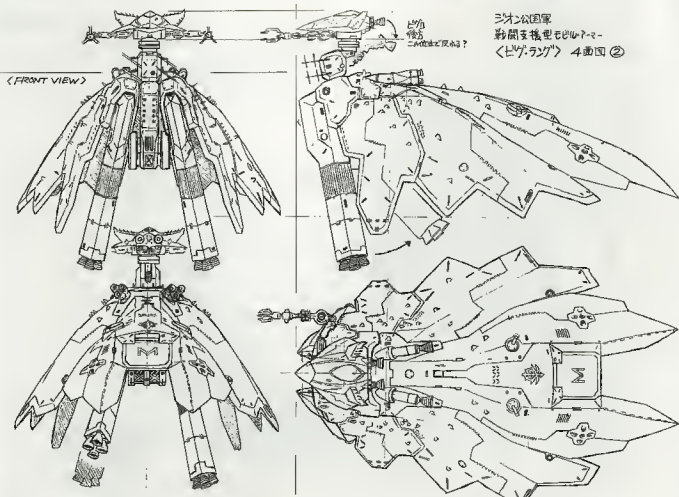
アタッチメント**シュツルムファウスト****ザク・バズーカ装備****ザク・マシンガン装備**

MA-05Ad ビグ・ラング

ビグ・ラング

Adユニットには大型装甲ブースターやスラスターが装着されているが、機動性は悪かった。アーマーには弱光束コーティングが施されていたとも言われているが、光束擾乱器との併用で、かなり広い領域に防衛線を張ることができるビグ・ラングは、機動機弱さと呼ぶにふさわしい強固な防衛力を有していた。





前線を支えるべく開発された機動橋頭堡

MA-05Ad「ビッグ・レンジ」は、自前の大推力で前線に進出し、その強力な火力と防御力をもって自らを橋頭堡、すなわち前線拠点となしつ、自軍部隊に補給および修理を施すという、まったく前例のない兵器として開発された。その役割から、機動前線橋頭堡（モビル・フロントヘッド）とも呼ばれている。

ビッグ・レンジは2つの部位から構成される。メインとなるのは開発中止となった超弩級モビルアーマーのパーツを流用して作られたAd（Ammunition Depot：補修）ユニットである。耐ビームコーティングが施された重装甲のAdユニットの内側には補修ドックとなる設備があり、ガイドプレートに固定されたオグゴに対して、自動で弾薬補給、武器、パーツ交換、推進剤補充を行ない、最後にカタパルト射出をして戦場に送り出せるようになっていた。これにより、消耗したオグゴは補給のため後方に退かなくても、前線で戦い続けることができたのである。

もともとビッグ・レンジにはMSに対する補給修理機能を付与する予定だったが、戦局の悪化からオグゴのバックアップに特化するように、機能が選択されている。

このAdユニットの制御および火力のプラットフォームには、MA-05「ビッグロ」の機体が使われた。Adユニットには大型装甲ブースターやスラスターが外装されていた他、ビッグロの推進力を加えることで、自走して前線に進出できた。しかし、全長200メートルと巡洋艦にも匹敵する機体では、機動性は期待できない。受領のために乗り込んだマイ技術中尉も、本来、機動力を活かしてこそ威力を発揮するビッグロを制御ユニットとして使うことに否定的な見解だった。

ビッグ・レンジは必然的に、オグゴ部隊を運用するカスベン戦闘大隊に委ねられることになった。こうしてビッグ・レンジは手薄なEフィールドを守る唯一の機動兵器となったのである。

迷彩塗装・左

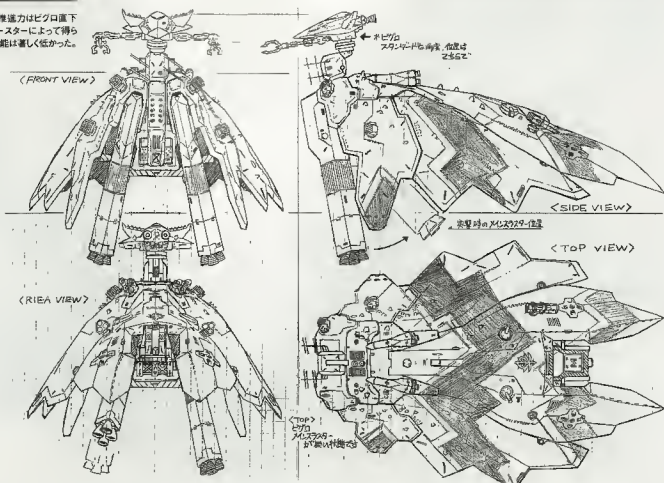
ビグ・ラングは巨大になると、迷彩を施しても本体の関節には役に立たなかったが、Adユニットの重要箇所を隠蔽するには効果的だった。

迷彩塗装・右

前線に進出した後、ビグ・ラングは敵方向に正面を向けながら戦い続けなければならない。それを可能にしたのがコントロールユニット兼火力プラットフォームになっていたビグロである。ビグロは機動力を失っていたが、左右180度、仰角90度、俯角30度の範囲に強力な火力を投射できた。

迷彩塗装・四面図

ビッグ・ラングの推進力はビグロ直下の大型噴射ブースターによって得られるが、装甲性能は著しく低かった。



Eフィールドに君臨し、友軍の退路を守りきった赤き鬼神

第603技術試験隊は、ア・バオア・クー戦が始まる直前にビッグ・ラングを受領したが、指揮系統の混乱のためか、ついに正規のパイロットは到着しなかった。そのため、検分までビッグ・ラングに乗り込んでいたマイ技術中尉がテスト・パイロットに任命される。しかし、調整に手間取ったビッグ・ラングは、Eフィールドに向かう艦隊に同行できず、後から合流することになった。

Eフィールドに到着したヨーツンヘイムは、敵の予測進路を高速で横切り、そこに全力散布フレームを使ってオグゴ部隊を展開しようとしていた。巡洋艦ですら危険な任務を鈍重な連絡貨客船が行なおうというのである。友軍艦艇が次々と沈んでいく中、ヨーツンヘイムは敵前衛艦隊の中央突破に成功。背後からのオグゴの一斉攻撃で、敵前衛は甚大な被害を出した。しかし、その直後、敵に追い詰められたヨーツンヘイムは、絶体絶命の窮地に立たされた。初陣こそかわしたものの、クルーの誰もが締めかけた瞬間、

強力なビーム砲が連邦軍の艦隊をなで切りにする。ビッグ・ラングの大型メガ粒子砲による掃射であった。

マイ中尉はヨーツンヘイムが退避したのを確認すると、オグゴが展開している戦術宙域に進出した。敵に取り囲まれ始めたオグゴ部隊のために、自らをもって橋頭堡を形成したのである。ビーム攪乱膜を展開し、強力なメガ粒子砲でマゼラン級戦艦をも撃沈したビッグ・ラングに威圧され、連邦軍は一時退却した。こうして稼いだ貴重な時間を使い、ビッグ・ラングは、生き残ったオグゴに補給、修理を施して、彼らを戦線に復帰させた。

このように、ビッグ・ラングは期待どおりの働きを見せてEフィールドの維持に大きな役割を果たしただけでなく、「最前線での弾薬供給の可能性」が有効であることを証明した。

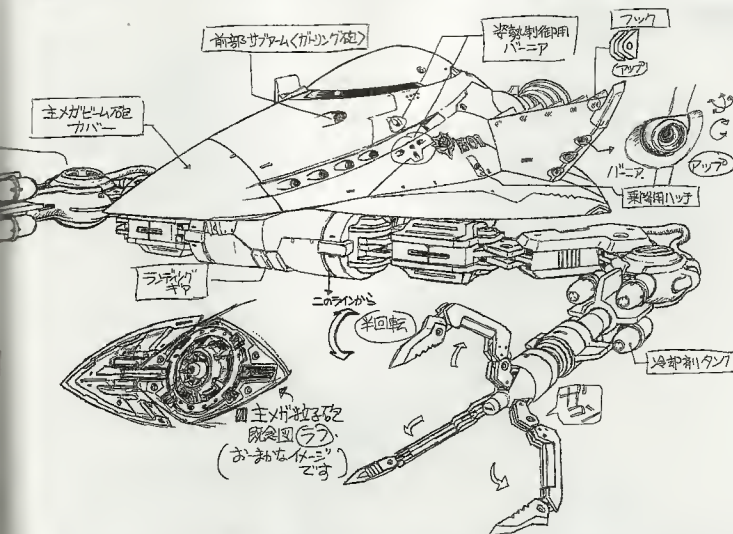
また、実戦での戦力の高さも証明している。ビグロとしての武装の他に、ビッグ・ラングはAdユニットのアーモア・上2基の3連装対艦ミサイルを搭載してい

る。後方の死角をカバーする緊急用の装備であるが、これを使って2隻のサラムスを撃沈している。マイ技術中尉が言うように、本来ビグロは加速性能を活かしての戦闘を得意とするモビルアーマーであるが、自らに敵の攻撃が集中する橋頭堡としても、持ち前の火力が役に立つことを証明できた。機動性が失われても、ビーム攪乱膜によって被弾率が低下している状況ならば、敵が向かって来てくれる限り、ビグロの攻撃力は健在なのである。

停戦命令後、散発的な小競り合いから発生した局地戦で、ビッグ・ラングは弱点である下部後方から攻撃を受け、撃墜された。しかし、カスベン戦艦大隊の残存部隊は、ビッグ・ラングを中心に最後の粘りを見せて、Eフィールドを守り抜き、友軍艦隊の脱出を成功させた。マイ技術中尉も爆発したビッグ・ラングからの脱出に成功し、ヨーツンヘイムに帰還している。

こうして彼は、第603技術試験隊で生き残った、数少ないテスト・パイロットの一人となったのである。





MA-05ビグロ 機動兵器の頂点に君臨するジオン軍最良のモビルアーマー

ビグ・ラングのコントロールユニットとして流用された MA-05「ビグロ」は、持ち前の加速性能と、戦艦の主砲にも匹敵するメガ粒子砲による一撃離脱戦術を得意とするモビルアーマーである。一年戦争で最良の機動兵器だったと評価する声も大きい。

優れた推力はもちろん、重武装である点も評価されてビグ・ラングのコントロールユニットとなったため、ランディング・ギアがAdユニットとのジョイントに改造された以外は、機体には手を加えられていない。

量産は間に合わなかったが、初期生産分の10機前後のビグロがア・バオア・ター戦に投入されたと言われている。ビグ・ラングに流用されたのは、そのうちの6番機だが、これはモノアイスリットの前部下下にサブアームとしてガトリング砲を内蔵していた。他のビグロには見られない装備なので、防御兵装として増

設された可能性が高い。実際、戦艦をも撃破できる大型メガ粒子砲やミサイルは、対艦戦あるいは宙域制圧に用いるべき兵器なので、ボールやジムを相手にする際には、ガトリング砲が重宝した。機動力が制限されるビグ・ラングには不可欠な装備だったと言えるだろう。

Adユニットとのジョイントは、フレキシビリティが高く、ビグロの攻撃範囲は横方向に180度、仰角90度、俯角30度と広く取られているため、火力プラットフォームとしてビグロの能力はかなりの程度発揮できた。ただし、Adユニットに遮られた機体下方は完全に死角になっていて、有効な武装もなかったことから最大の弱点となっている。

宇宙世紀を通じて見ても、ビグロを上回る加速性能を持つ機体はないと言われているが、ビグ・ラングの推進力は大型装甲ブースターが組み出しているため、ビグロの推進力は、主にビグ・ラングの方向

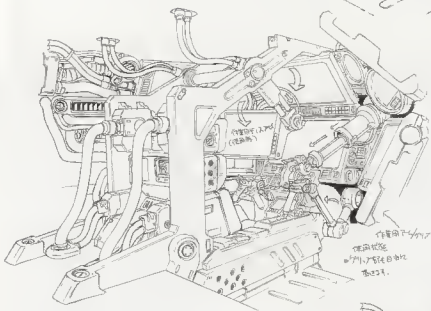
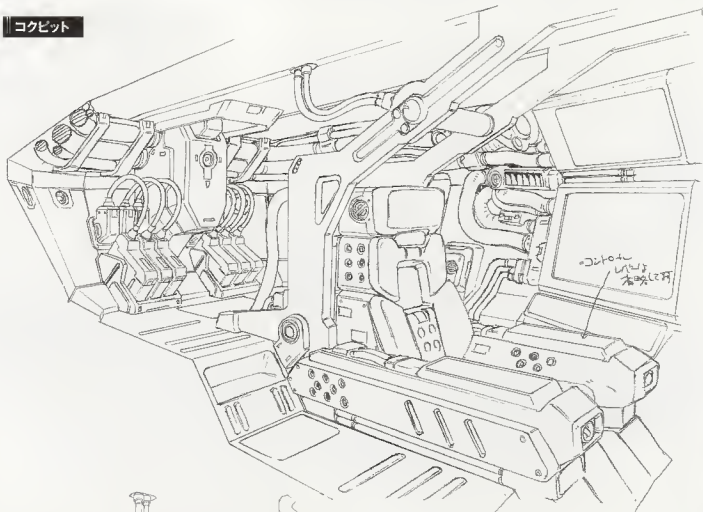
転換時と姿勢制御に使用された。それでも200メートルを超えるAdユニットの制動は容易ではなく、ビグ・ラングの機動性は著しく低い。

MA-04X「ザクレロ」のような奇妙な傍系モビルアーマーも存在するものの、ビグロで完成を見たモビルアーマーという兵器が戦術的局面に与えたインパクトは非常に大きい。特に加速性能は他の追随を許さないものがあり、戦後はMSにモビルアーマーと同等の加速性能を付与するための研究が始まり、後に可変MSとなって研究成果は結実する。

モビルアーマーの実戦配備はジオン軍の独断場であり、一年戦争中は、ついに連邦軍はこれに対抗できる兵器を開発できなかった。幸いにも数が少なく、また稼働時間が短い機体であるため、戦争の帰趨を決するほどの威力を持ち得なかったことが、連邦軍にとっては不幸中の幸いだった。

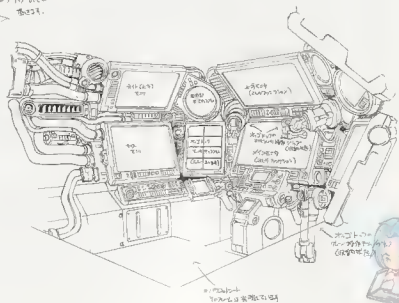


コクピット



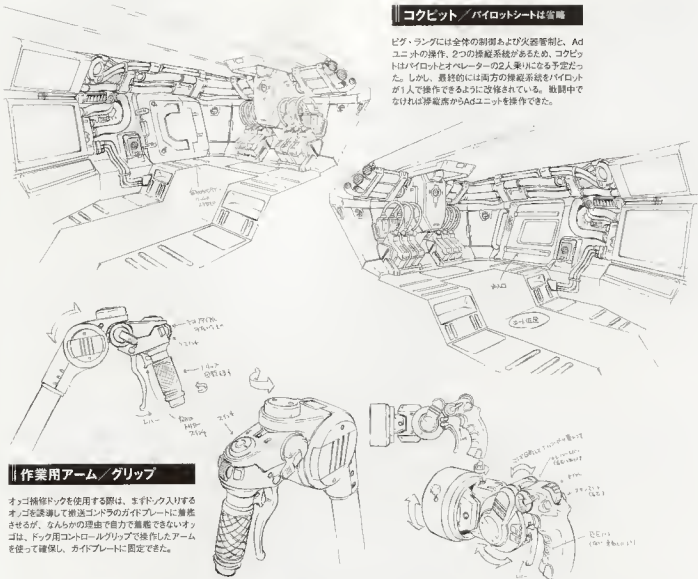
コクピット

ビグロ用に設置された対G仕様のシートはそのままだけに使用されている。制御ユニットからAduユニットを切り離して、ビグロ単体として使用可能だったのが不明である。



コクピット／パイロットシートは監獄

ビッグ・ラングには全体の制御および火器管制と、Adユニットの操作、2つの操縦系統があるため、コクピットはパイロットとオペレーターの2人乗りになる予定だった。しかし、最終的には両方の操縦系統をパイロットが1人で操作できるように改修されている。最終中でなければ操縦席からAdユニットを操作できた。



作業用アーム／グリップ

オグ補修ドックを使用する際は、まずノック入するオグを導通して推進コントラルのガイドプレートに固定させるが、なんらかの理由で自力で駆動できないオグは、ドック用コントロールグリップで操作したアームを使って確保し、ガイドプレートに固定できた。

パイロット能力よりも、エンジニア能力が求められたビッグ・ラングのコクピット

機体制御および火器管制と、Adユニット操作という、2つの操縦系統を持つため、ビッグ・ラングは当初2人乗りとして開発されていた。しかし、オグのバックアップに特化した仕様変更や、Adユニットオペレーター育成の問題から、最終的には1人用になっている。

通常のオペレーティング用モニターの他に、Adユニットおよび補修ドックを監視するモニターも増設されていたため、コクピットは大型モニターに取り巻かれている。レイアウトまで配座する時間かなかったためか、整理し切れていない印象が強い。

正規のパイロットが着任してこなかったため、マイ技術中尉がビッグ・ラングのテスト・パイロットとして任命された。確かに中尉はパイロットとしての実戦経験

もなく、また正規の訓練を受けたこともないが、ビッグ・ラングの場合、パイロットとしての適正や技量、操縦能力などよりも、むしろ複雑な火器管制システムおよびAdユニットの操作に関する知識の方が重要であるため、技術中尉を投入したは正しい判断だと言える。

いざ、実戦が始まってみると、マイ技術中尉は的確な判断で武装選択をこなしていただけではなく、左クローでボールを捕獲し、これを投げつけて他のボールにぶつけ、複数と同時に撃破するという離れ業を演じている。仮に正規のパイロット訓練を受けていたとしたら、かなり優秀なMS乗りになれる素質があっただろう。

Adユニットの操作には、専用のコントロールグリップを使用した。搬送用ゴ

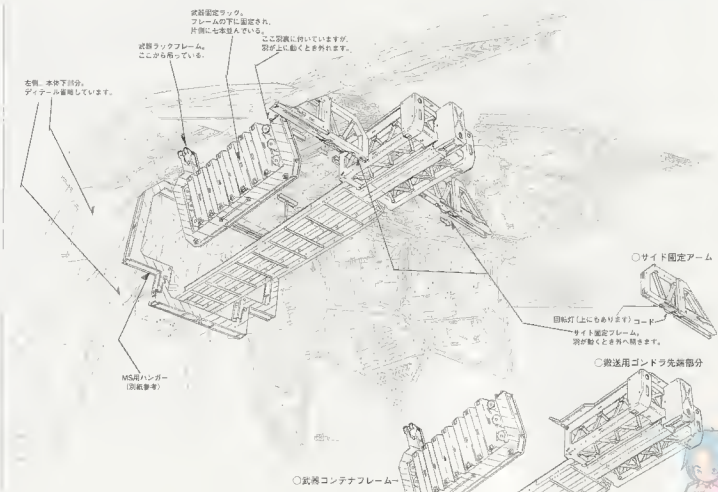
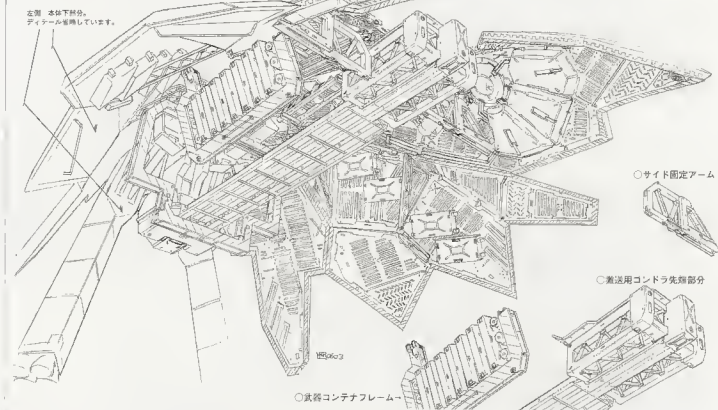
ンドラのガイドプレートに着艦したオグへの補給、修理はこのグリップを通じて指示が出され、あとはプログラムに任せて自動的に行なわれる。オグが自力で着艦できない状態の時は、オペレーターでクレーンアームを操作してオグを確保し、ガイドプレートまで導くようになっていた。

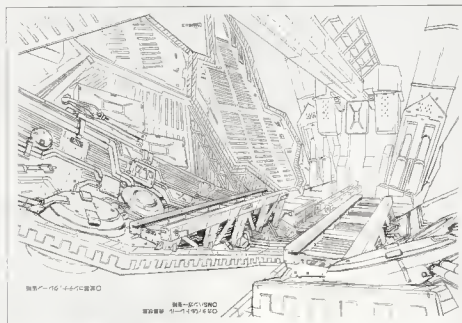
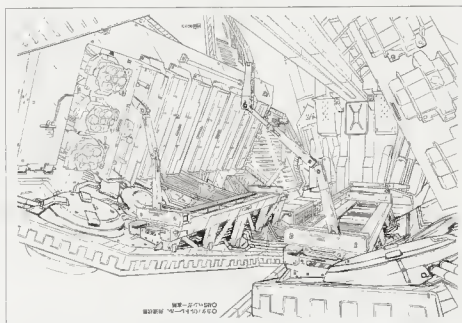
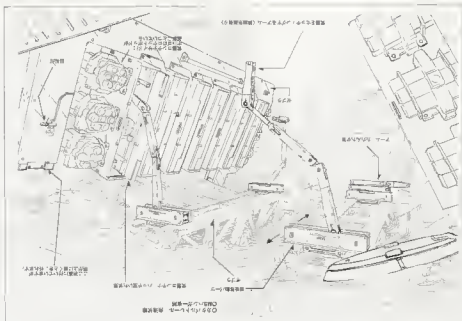
実戦では、連邦軍が再編成のために一時退却したタイミングを使ってオグの補修作業を行なったが、戦闘中にはおそらく不可能だっただろう。Adユニット専用のオペレーターがいれば可能だったかも知れないが、戦闘の状況を考えればとても現実的とは思えない。結果として、ビッグ・ラングを単座機としたのは妥当な判断だった。



Adユニット内部

Adユニット内部はまったく防衛されていないために、ビグ・ラングの弱点となっていた。当初は可動シールドが設置される予定だったが、ア・バオ・クー戦までには開発が間に合わなかった。





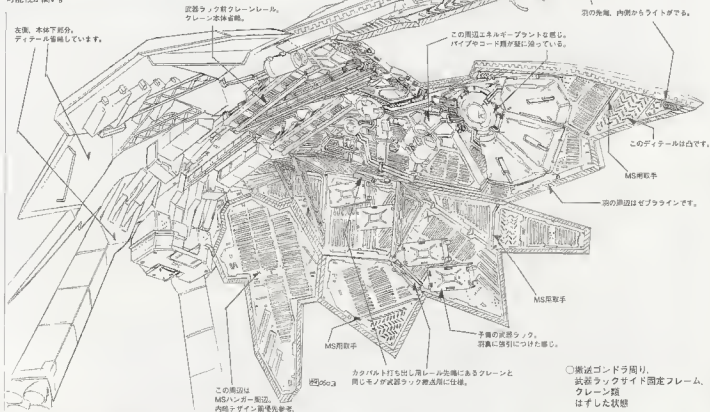
その間に要する時間は十分に減った。

Adyニツト内部／武器コネクタ周辺

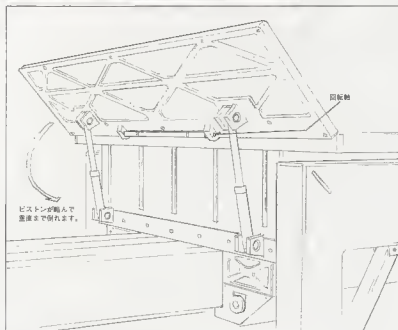


Adユニット詳細

MS機体用に開発されていた名残が所々に残っている。やや強引に取り付けられた予備の武器コンテナや、MS用取手が残っていることから、MSは自力でビグ・ラングから武装弾薬を受け取る事ができた可能性が高い。



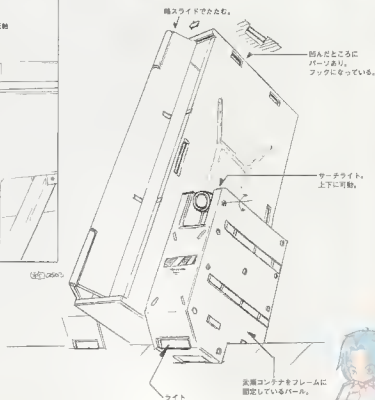
搬送ゴンドラ/プレート前方の飛び出し防止板



オノゴが機体時にオーバーラン事故を起こした場合に備えて、ガイドプレートには飛び出し防止板が設置されていた。

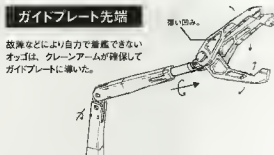
武器コンテナ

交換用の武器や予備弾倉は共通規格の武器コンテナに収納されていて、必要に応じてアームで取り出される。



ガイドプレート先端

故障などにより自力で着底できない
オグは、クレーンアームが確保して
ガイドプレートに導いた。



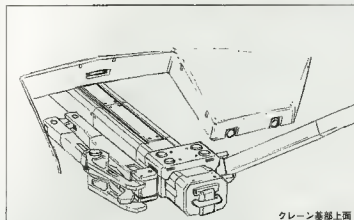
クレーン収納状態。

ガイドプレート展開状態。

ライト

ガイドプレート収納状態。

衝撃吸収ピストン



クレーン基部上面

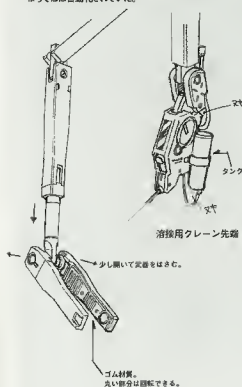


ガイドプレート先端

ビグ・ラング / Adユニット内部と周辺パーツ

武器コンテナ用アーム先端

アームへの操作命令はコックpitから行なったが、
細かい補修箇所を確認や修理方法の選定、装
荷の交換と取り付けは、自己診断プログラムに
よってほぼ自動化されていた。



溶接用クレーン先端

少し開いて武器をはさむ。

ぶみ材質。

長い部分は回転できる。

オグの生産と実装配備に目処が付い
たため、ビグ・ラングはオグ専用の補
修機能を備えることになった。しかし、
もともとビグ・ラングのAdユニットは、
MSにも対応可能な汎用補修ドックとし
て開発されていたために、各所にその名
残が残っている。

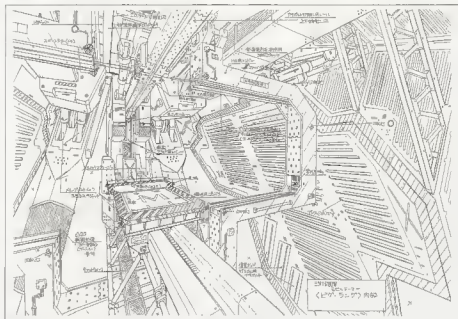
結果として、ビグ・ラングにはMS用の
補修機能はなかったが、Adユニットの
スカート状の外周部の各所にはMS用の
取手と予備の武器コンテナが設置されて
いることから、武器弾薬を喪失したMSは、
Adユニットの予備武器コンテナから
自力で武器弾薬を調達することができ
たのではと思われる。実際にそうした事
例は確認できないため、あくまでも推測
ではあるが、Eフィールドのジオン軍
MSが比較的良好な戦闘力を維持してい
たこととビグ・ラングの存在は無関係で
はないだろう。

ジオン軍は、ア・バオア・クーの決戦
に備え、防衛の要となるNフィールドと
Sフィールドに、大型輸送空母「ドロス」
と「ドロー」を配備して、連邦軍を待ち
受けた。両空母は機動前進橋頭堡となり、
MS部隊の稼働率の維持に多大な貢献を
しているが、その実、内部でどのような
補修作業が行なわれていたかは定かでは

ない。しかし、両空母のメンテナンス機
能はほぼ完全に実戦運用の域に達してい
るので、おそらくビグ・ラングの補修
ドックは、ドロス級空母の補修システム
からフィードバックを受けていると考え
るべきだろう。

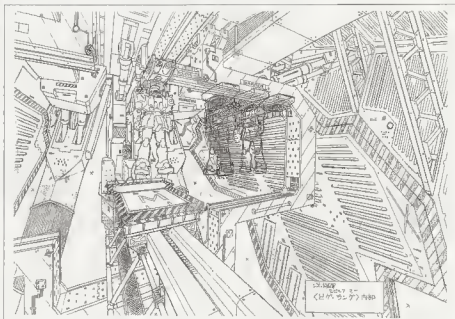
ただし、Adユニットは無人で運用さ
れているため、安全対策は可能な限り考
慮されている。着艦に失敗した事故機が
ユニット内に飛び込んで被害を拡大する
のを防ぐために、ガイドプレートに飛び
出し防止パネルを設置したり、着艦制動
が可能な機体を回収するためのクレー
ンアームが設置されたのは、ダメージコ
ントロールが必要となるような事故の芽
を事前につみ取るためである。

巨体を活かした分厚いアーマー、ビー
ム複乱戦や対ビーモコーティングと、
ビグ・ラングは当時の水準では最高の防御
力を持っていたが、反面、ブースター用
のプロペラントなども収納されていた、
最も脆弱なAdユニット内部を守る工夫
はほとんどなかった。アームを用いた可
動シールドを取り付ける計画はあったが、
完成前に戦闘が始まってしまっている。
実際、ビグ・ラングは機体下方からの集
中攻撃を受け、Adユニットの誘爆に
よって失われている。



ビッグ・リングMS補修パターン

表現はしなかったが、ビッグ・リング内でのMSの補修工程は、基本的にオッブと変わらない。ドロス級空母でも作業補充や軽微な損害の機体は、このような無人補修ドックでのメンテナンスですまされ、運やかに戦列に復帰したと思われる。



エフィールド / カスペン戦艦大隊の戦い

連邦軍の後方補給部隊

ジオン軍の防衛ライン

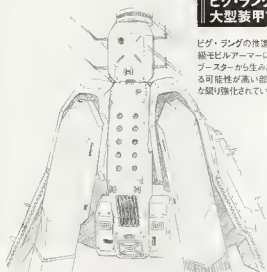


連邦軍は簡便で投入できる兵力こそ大きいものの、補給と再出撃に必要な移動距離が大きいため、時間がたつほど前線に展開できる兵力が減る。一方、ジオン軍はビッグ・リングなどの機動補給装置のおかげで補給ローテーションが短く、少ない兵力を効率的に運用できた。



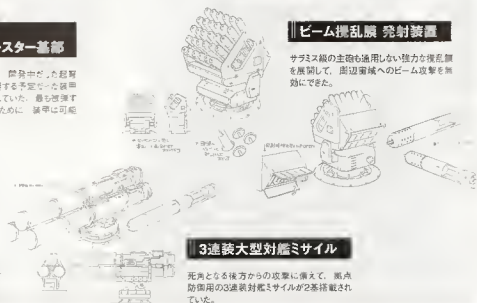
ビグ・ラング 大型装甲ブースター基盤

ビグ・ラングの推進力は、開発途中で超超縮小ビグ・ラングに使用する予定だった装甲ブースターから生み出されていた。最も増強する可能性が高い部位のために、装甲は可能限り強化されている。



ビーム機乱戦 発射装置

サブミソ線の主砲も通用しない強力な機体展開を展開して、周辺領域へのビーム攻撃を無効にできる。



3連装大型対艦ミサイル

死傷となる後方からの攻撃に備えて、前線防衛用の3連装対艦ミサイルが2基搭載されていた。

少ない兵力で戦線を支える原動力となった機動前進橋頭堡の威力

用兵に立ったとき、MSの運用について最も難しいのが、戦場でのメンテナンスである。一年戦争の戦場では、MSは間違いなく究極の機動兵器であったが、整備や補給となると、機械の力を借りたとしても、結局は生身のメカニックが関わらなければならない。それだけではない。武器弾薬にしても消費量はMS 1機分だけでも莫大で、かつ、作業スペースは大きく取らなければならない。しかも、稼働直後のMSは高温で危険なため、冷却設備も必要になる。無事に補給が済んでも、今度はまた大がかりな発艦準備が待ち受ける。弾切れになった生身の兵隊に弾を渡して尻を叩くのとではわけが違ふ。

訓練ならまだしも、これが戦場となれば、補給や修理を求めるMSで、前後方とは違った視点が必要になる。その混乱したるや、前線に優るとも劣らないだろう。

ジオン軍は、MS開発に成功した時から、整備と補給に関連する問題に気付いていたため、ムサイ級巡洋艦など、MSの運用を前提とした艦艇の整備に早めに着手していた。これがジオン軍快進撃の原動力となっている。

しかし、戦争が長引き、戦局が悪化すると、ジオン軍は兵力不足に直面する。国力の限界を超えるほど戦線を拡大してしまったことが原因ではあるが、やがて地球連邦軍が投入してくる物量を考えれば、戦線を拡大しても勝敗を決しようという急ぐのはやむを得ない。結局、ジオン軍は絶対的に兵力が足りない事実に向き合わなければならない。この状況を

打開するために考え出されたのが、機動前進橋頭堡の形成である。簡単に言えば、敵の攻撃正面に対して強力な根となる拠点を設け、敵の戦力を削ぐという考え方である。

機動前進橋頭堡の威力を象徴しているのが、ドロス級大型輸送空母の存在とア・バオア・クー攻防戦の展開である。全長492メートル、連装メガ粒子砲8門というスペックもさることながら、ドロスの本当の力は、182機とも言われるMS搭載能力と、7本のカタパルトをフル稼働させたMS運用能力に秘められていた。

戦場におけるMSの稼働時間は、整備にかかる時間に比較すると非常に短い。激しいドッグファイトを演じれば推進剤も武器弾薬もあつという間に消費してしまいが、MSが最も撃墜されやすいのは、この弾薬切れで丸腰になった瞬間である。したがってMSは戦術力を維持するために、前線と後方の間を行き来しなければならない。

ところが、先に説明したとおり、MSの整備には膨大なマンパワーが要求される。ジオン軍がいくらMS運用に優れた艦を優先配備していたとはいえ、戦場中の整備能力は低下する。そのような状況であれば、MSの整備と運用に特化したドロス級空母が、ジオン軍にとっていかに重要だったか理解できるだろう。ドロス級空母は前線近くまで進出することで、MSのローテーション率を飛躍的に高めたのである。同時に、MS整備から解放

された戦闘艦は、艦隊戦や対MS戦に集中できた。

対する連邦軍には、ドロス級空母のようなハードウェアがなかった。サラミス級巡洋艦の甲板にMSを露天係留するなどして運用効率を上げる努力はしていたが、これらの艦には整備能力はなく、消耗したMSは時間をかけて後方まで退くしかなかった。唯一、まともなMS整備能力を持っていたのは、ベガス級強襲揚陸艦のみである。つまり、ア・バオア・クー攻防戦においても、連邦軍の物量はジオン軍を凌駕していたが、戦場が長引くほど、整備能力の違いから、戦力差はどんどん縮まるのである。決戦宙域におけるドロスの奮戦を賞賛したギレン総帥の真意はそこにある。ドロス、すなわち機動前進橋頭堡が健在である限り、連邦軍は要塞には決して取り付けなかったのだ。

連邦軍の助攻正面となったEフィールドを見ても、同じ事が起こっている。キャデラック特務大尉は、ビグ・ラングが想定よりオググの補修支援機を發揮すれば戦力を3倍にできると計算していた。直面する連邦軍との客観的な戦力比は6:1であったが、ビグ・ラングの存在によって、これを2:1まで圧縮できる計算になる。年少兵には過酷な任務となったが、Eフィールドが最後まで崩壊しなかった事実、MS時代における機動前進橋頭堡という考えの正しさを証明している。



MOBILE SUIT GUNDAM IGLOO STAFF & CAST

MS IGLOO -1年戦争秘録-

制作国:日本
制作年:2004年
原作:矢立 肇 / 富野由悠季『機動戦士ガンダム』より
監督:今西隆志
脚本:大熊朝秀(※1、※3) / 大野木寛(※2)
演出:松田剛吏
ベースメカニカルデザイン:大河原邦男
スーパーバイザー:出淵 裕
デザインワークス:出淵 裕 / カトキハジメ、荒牧伸志 / 山根公利 / 藤岡建樹
設定考証:永瀬 唯
CGスーパーバイザー:小畑正好
音響監督:藤野貞義
音楽プロデューサー:野崎圭一、真野 昇
音楽:大橋 恵
プロデューサー:井上幸一 / 今西隆志 / 川口克己、久保 聡
製作協力:ポニー / バンダイビジュアル
企画・製作:サンライズ

[キャスト]

オリヴァー・マイ技術中尉:石川英郎
モニク・キャディラック特務大尉:長沢美樹
マルティン・プロホノウ艦長:飯塚昭三
アルベルト・シャハット少将:大木民夫
エーリッヒ・クリューガー副長:松本 大
ビデト・ワシヤ中尉:福山 潤
ジーン・ザビエル2等航海士:高橋美佳子
ドメニコ・マルクス2等航海士:志賀克也

Copyright © BANDAI CHANNEL CO., LTD. All Rights Reserved.
©制作:サンライズ

MS IGLOO -黙示録0079-

制作国:日本
制作年:2006年
原作:矢立 肇 / 富野由悠季『機動戦士ガンダム』より
監督:今西隆志
脚本:大熊朝秀(※2、※3) / 大野木寛(※1)
演出:松田剛吏
ベースメカニカルデザイン:大河原邦男
スーパーバイザー:出淵 裕
デザインワークス:出淵 裕、カトキハジメ、荒牧伸志、
山根公利 / 藤岡建樹、柳瀬敬之
設定考証:永瀬 唯
CGスーパーバイザー:小畑正好
音響監督:藤野貞義
音楽プロデューサー:野崎圭一、真野 昇
音楽:大橋 恵
プロデューサー:井上幸一 / 今西隆志 / 久保 聡
製作協力:バンダイビジュアル
企画・製作:サンライズ

[キャスト]

オリヴァー・マイ技術中尉:石川英郎
モニク・キャディラック特務大尉:長沢美樹
マルティン・プロホノウ艦長:飯塚昭三
アルベルト・シャハット少将:大木民夫
エーリッヒ・クリューガー副長:松本 大
ビデト・ワシヤ中尉:福山 潤
ジーン・ザビエル2等航海士:高橋美佳子
ドメニコ・マルクス2等航海士:志賀克也

Copyright © BANDAI CHANNEL CO., LTD. All Rights Reserved.
©制作:サンライズ

MS IGLOO 2 重力戦線

制作国:日本
制作年:2008年
原作:矢立 肇 / 富野由悠季『機動戦士ガンダム』より
監督:今西隆志
脚本:大熊朝秀
演出:松田剛吏
ベースメカニカルデザイン:大河原邦男
スーパーバイザー:出淵 裕
デザインワークス:山根公利 / 出淵 裕、草嶋琢仁 / 荒牧伸志 / 片貝文洋
CGスーパーバイザー:小畑正好
音響監督:藤野貞義
音楽:大橋 恵
プロデューサー:佐々木新、今西隆志 / 木村淳一
協力:バンダイホビー事業部
製作協力:バンダイビジュアル
企画・製作:サンライズ

[キャスト]

第1話「あの死神を撃て!」
ベン・バーバリー中尉:てらままさき
ババ・ドニール・リス対MS特技隊長:橋山修之
キシリア・ザビ:小山 美
ミケーレ・コレマッタ少佐:東地宏樹
死神:井上喜久子
第2話「陸の王者、前へ!」
ハーマン・ヤンデル中尉:磯部 勉
レイバン・スラー軍曹:小西克幸
エルマースネル大尉:大塚明夫
ミケーレ・コレマッタ少佐:東地宏樹
死神:井上喜久子

第3話「オデッサ、鉄の嵐!」
アリーヌ・ネイズン技術中尉:井上喜久子
ミロス・カルベ技術少尉:橋 大典
ドロバ・クズワヨ艦長:伊藤健太郎
クライド・ベタニー技術大尉:道佐治二
ミケーレ・コレマッタ少佐:東地宏樹
死神:井上喜久子

Copyright © BANDAI CHANNEL CO., LTD. All Rights Reserved.
©制作:サンライズ



●地球連邦軍制服

- 132 ミケーレ・コレマッタ少佐 (第44機械化混成連隊指揮官)
一般兵
- 133 ベン・ハーバリー中尉 (対MS特技兵小隊指揮官)
ババ・シドニー・ルイス対MS特技曹長 (リジーナ射手)
- 134 ハーマン・ヤンデル中尉 (戦車小隊指揮官・61式戦車車長)
レイバン・スラー軍曹 (61式戦車操縦手)
- 135 アリクス・ネイズン技術中尉 (RTX-440小隊指揮官・1番機パイロット)
ミロス・カルビ技術少尉 (2番機パイロット)
ドロバ・クズワヨ曹長 (3番機パイロット)

●ジオン軍制服

- 136 モニク・キャディラック特務大尉 (第603技術支援隊)
オリヴァー・マイ技術中尉 (第603技術支援隊)
マルティン・ブロンホウ中佐担当官 (ヨーツンハイム艦長・軍医)
- 137 ヴェルナー・ホルバイン少尉 (突撃機動軍海兵隊)
ヘルベルト・フォン・カスベン大佐 (カスベン戦闘大隊指揮官)
- 138 エルヴィン・キャディラック軍曹 (年少兵)
一般兵
対戦車ロケットランチャー装備歩兵

●地球連邦軍・ジオン軍 軍用車両

- 139 機動浮遊機PVN.4/3ワッパ
中型汎用バイク B.M.C. Z78/2
- 140 軽機動車 M72 1/2tトラック ラコタ
軽機動車 PVN.3/2 サウロベルタ
- 141 4 1/2t 6×6 カーゴトラック
トラック リュッセル 11/2 セブ
- 142 主力戦車 PVN.42/4 マゼラ・アタック
水陸両用装輪偵察警戒車 PVN.44/1 ゴーゼル
マゼラ・アイン空挺戦車
- 143 MS戦闘支援車輛 M353A ブラッドハウンド

●地球連邦軍・ジオン軍 地上戦艦

- 146 ヘビー・フォーク級陸上戦艦
147 ビッグ・トレイ級陸上戦艦
ダブド級陸上戦艦

●各エピソード・メインメカ

- 148 QCX-76A ヨルムンガンド (1年戦争秘録：大蛇はヨルムに消えた)
- 149 YMT-06 ヒルドルブ (1年戦争秘録：遠吠えは落日に染まった)
- 150 EMS-10 ヴダ (1年戦争秘録：軌道上に幻影は疾る)
- 151 MSM-07Di ゼーゴック (指示録0079：ジャブロー上空に海原を見た)
- 154 MA-05Ad ビッグ・ラング & MP-02A オグゴ
(指示録0079：光茫の峰を越える「雷鳴に魂は還る」)
- 156 M-101A3 リジーナ (重力戦線：あの死手を撃て！)
- 158 M61A5 MBT 61式戦車 5型 (重力戦線：陸の王者、前へ！)
- 162 RTX-440 陸戦強襲型ガンタンク (重力戦線：オデッサ、鉄の嵐！)

MS IGLOO U.C.ユニフォーム & メカニカルガイド

CGアニメーションで描かれる、MSイグルー。CGならではのリアリティ溢れるMSの描写は本シリーズのもっとも大きな売りであるが、突はある意味脇役である車両や、兵士たちも驚くほど細かく描きこまれている。ここではそんな本作に登場するメカニックや軍服などにスポットライトを当ててみよう。模型を作る際のヒントになる情報が満載だ！



地球連邦軍制服 UNIFORM

第44機械化混成連隊

(U.C.0079.11に独立混成第44旅団に改編)

U.C.0079 北ヨーロッパ方面



大隊指揮官
ミケール・コレマッタ少佐

詳細→p.190

M-72A1用
マガジンポーチ
30連×1入

発煙手榴弾
M-81

M-72A1用
マガジンポーチ
20連×3入

破片
手榴弾
M-167A1

キャン
ティーン
(水筒)

ドラムバッグ

制式ライフル
M-72A1

制式拳銃
M-71A1

コンパス
ポーチ

一般兵

詳細→p.190



第44機械化混成連隊 対MS特技兵小隊 第1分隊

U.C.0079.4 ヨーロッパ南方戦線



双眼鏡

コンパス
ポーチ

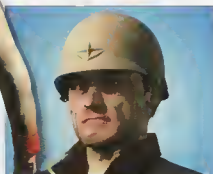
M-71A1

符校用
ヘルメットマーク

ファーストエイド
ポーチ

キャンティーン
(水筒)

M-71A1用
マガジンポーチ



小隊指揮官 兼 第1分隊長
ベン・ハーバリー
中尉

詳細→p.190

ヘルメット
カバー

第1分隊 対MS重誘導弾
M-101A3 リジナー射手
パパ・シドニー・ルイス
対MS特技曹長

詳細→p.190

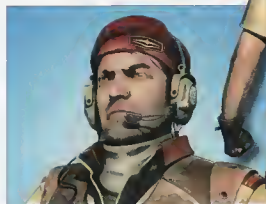


パヨネット



第44機械化混成連隊 第301戦車中隊 第1小隊

U.C.0079.7 ヨーロッパ北方戦線



第1小隊指揮官 131号車車長
ハーマン・ヤンデル中尉

詳細→p.194



M-71A1

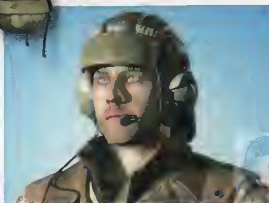


M-71A1

第1小隊指揮官 131号車操縦手
レイバン・スラー軍曹

詳細→p.194

M-187
タンカーズカバーオール

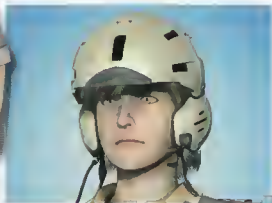




E.F.G.F UNIFORM

独立混成第44連隊
RTX-440ガンタンク小隊

U.C.0079.11オデッサ攻防戦



小隊指揮官
RTX-440 1番機パイロット
アリーヌ・ネイズン
技術中尉

詳細→p.195

RTX-440 3番機
パイロット
ドロバ・クスワヨ
曹長

詳細→p.195



RTX-440 2番機
パイロット
ミロス・カルツピ
技術少尉

詳細→p.195



ジオン軍制服 UNIFORM

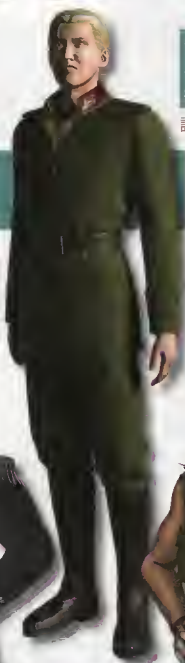
モニク・
キャディラック
特務大尉

詳細→p.48



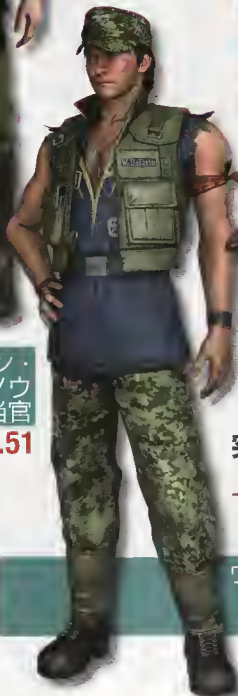
オリヴァー・
マイ
技術中尉

詳細→p.49



マルティン・
プロホノウ
中佐相当官

詳細→p.51



突撃機動軍
海兵隊

U.C.0079.12
地球軌道上

ヴェルナー・
ホルバイン

詳細→p.59

カスペン戦闘大隊

U.C.0079.12

宇宙要塞 ア・バオア・クー



大隊指揮官

ヘルベルト・フォン・カスペン
大佐

詳細→p.60



コート着用時



大隊所属年少兵

エルヴィン・キャディラック
軍曹

詳細→p.61



その他
少年兵たち

詳細→p.61

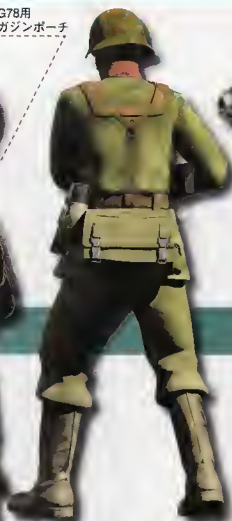


ZEON UNIFORM

制式ライフル
SiG78

SiG78用
マガジンポーチ

制式拳銃
ヴァルタ PP8-S



ジオン軍地球制圧軍
一般兵

詳細→p.164

ラングヘル
対戦車ロケットランチャー

対戦車ロケットランチャー装備
歩兵

詳細→p.164



制式拳銃
ヴァルタ P08-M



地球連邦軍
ジオン軍 軍用車輛ジオン軍
機動浮遊機PVN.4/3
ワッパ

詳細→p.180



FRONT VIEW

REAR VIEW



FRONT VIEW

ジオン軍
中型汎用バイク
B.M.C. Z78/2

詳細→p.178





地球連邦軍

軽機動車M72 1/2tトラック
ラコタ

詳細→p.198

FRONT VIEW

REAR VIEW

FRONT VIEW

REAR VIEW

ジオン軍
軽機動車PVN.3/2
サウロペルタ

詳細→p.170



FRONT VIEW

地球連邦軍
4 1/2t 6×6
カーゴトラック

詳細→p.196

REAR VIEW

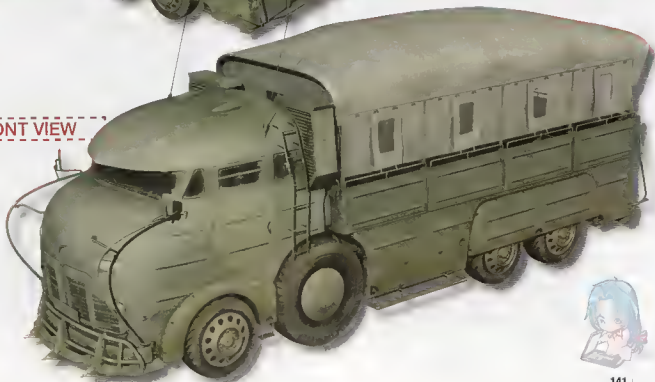


REAR VIEW

ジオン軍
リュッセル 11/2 セブ

詳細→p.176

FRONT VIEW



主力戦車

PVN.42/4

マゼラ・アタック



FRONT VIEW

REAR VIEW

水陸両用装輪偵察警戒車

PVN.44/1

ウィーゼル

詳細→p.168

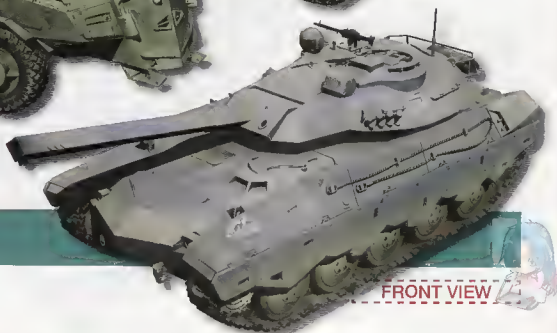


FRONT VIEW

REAR VIEW

マゼラ・アイン
空挺戦車

詳細→p.177



FRONT VIEW

FRONT VIEW



MS戦闘支援車輛
M353A ブラッドハウンド

詳細→p.186



REAR VIEW

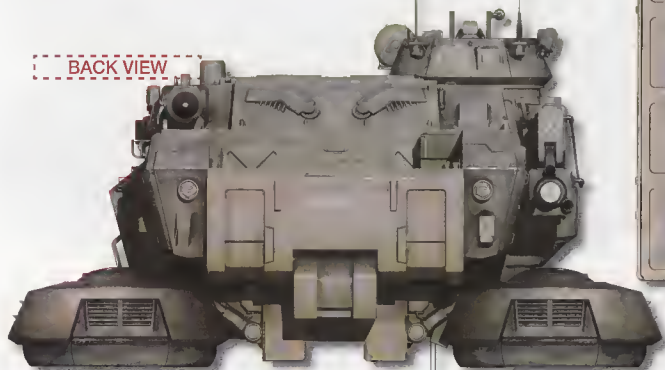


MS戦闘支援車輛

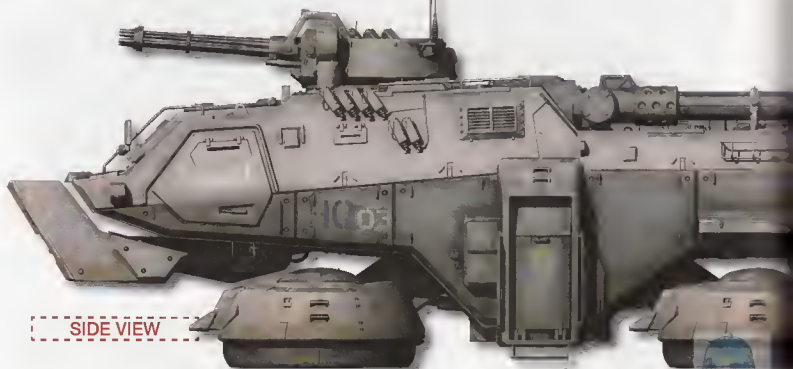
M353A ブラッドハウンド

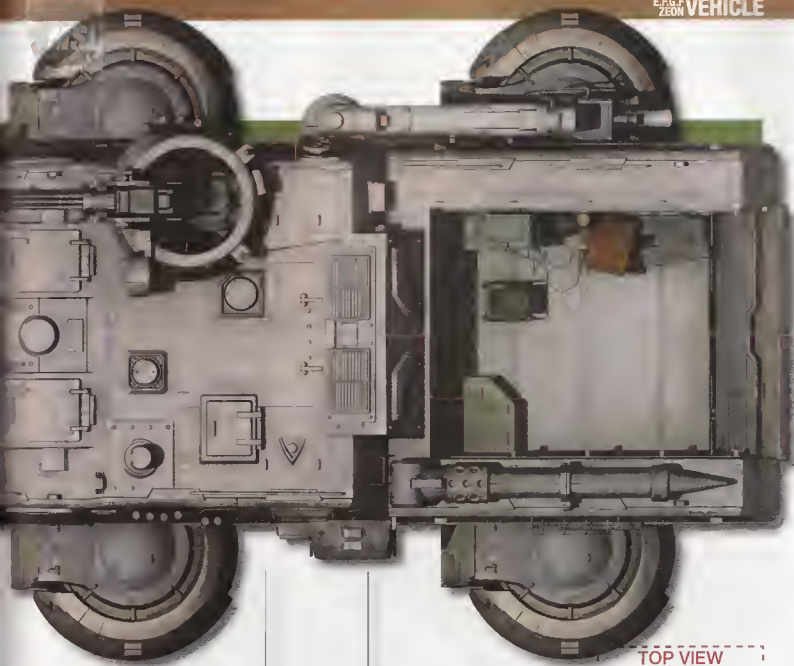
詳細→p.186

BACK VIEW

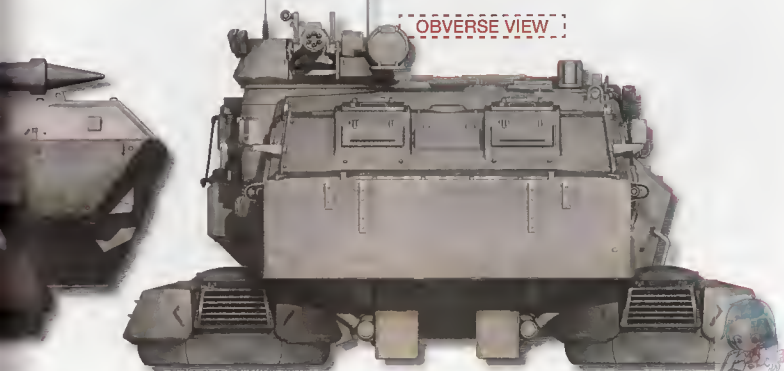


SIDE VIEW





TOP VIEW



OBVERSE VIEW

地球連邦軍 シオン軍 陸上戦艦 SHIPs

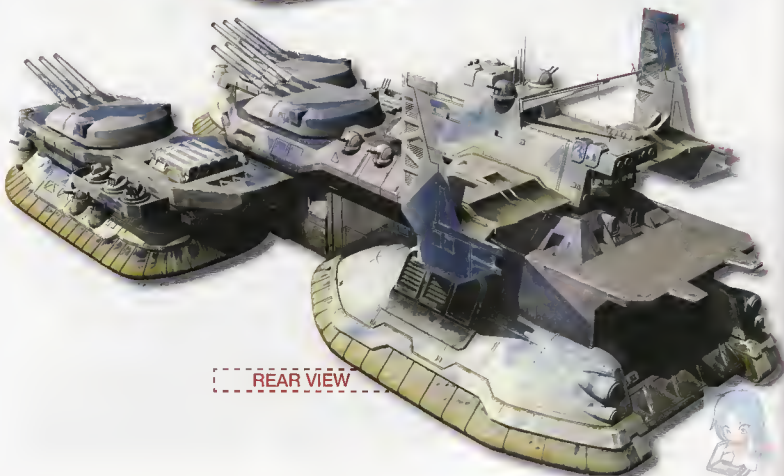
地球連邦軍

ヘビー・フォーク級陸上戦艦

詳細→p.184



FRONT VIEW



REAR VIEW

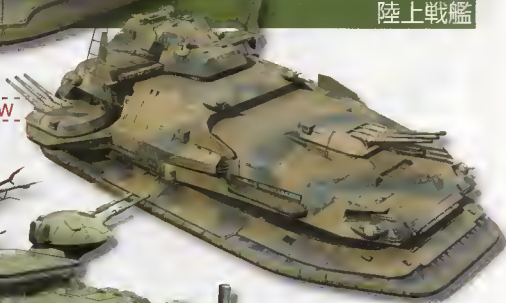




FRONT VIEW

地球連邦軍
ビッグ・トレー級
陸上戦艦

REAR VIEW



REAR VIEW

ジオン軍
ダブデ級陸戦艇

詳細→p.188

FRONT VIEW



登場作品

1年戦争秘録

第1話

「大蛇はルウムに消えた」

TOP VIEW

試作艦隊決戦砲
“QCX-76A ヨルムンガンド”

詳細→p.64

UNDER VIEW

MOBILE FORM

登場作品

1年戦争秘録

第2話

「遠吠えは落日に
染まった」

REAR VIEW

FRONT VIEW

モビルタンク

“YMT-06ヒルドルブ”

詳細→p.74

TANK FORM

REAR VIEW

FRONT VIEW

第3話

「軌道上に幻影は疾る」

試作モビルスーツ
EMS-10 “ツダ”

REAR
VIEW

FRONT
VIEW

1 番機

詳細→p.82

FRONT
VIEW

REAR
VIEW

2 番機

詳細→p.84



FRONT
VIEW



REAR
VIEW



3番機

詳細→p.84

REAR
VIEW



4番機
(予備機)

詳細→p.86

FRONT
VIEW



登場作品

黙示録0079

第1話

「ジャブロー上空に
海原を見た」

MSM-07Di “ゼーゴック”
コントロールユニット

詳細→p.92

REAR
VIEW

FRONT
VIEW

FRONT
VIEW

L.W.C

第1種兵装：マルチミサイルバス

詳細→p.96

REAR
VIEW

L.W.C
第2種兵装：R-1

詳細→p.98



FRONT
VIEW



FRONT
VIEW

L.W.C
第3種兵装：R-2
拡散ビーム砲・クー

詳細→p.102

FRONT
VIEW

MA-05Ad
"ビグ・ラング"

詳細→p.116

REAR
VIEW

MSL

FRONT
VIEW

登場作品

黙示録0079

第2話「光芒の峠を越えろ」
第3話「雷鳴に魂は還る」

REAR
VIEW

MP-02A
“オグ”

詳細→p.108

MANIPULATOR

ARMAMENTS
ZAKU BAZOOKA



登場作品

重力戦線

第1話「あの死神を撃て!」

44th MECHANIZED
COMPOSITE
REGIMENT
101st ANTI MS
SQUAD



対MS重誘導弾
M-101A3
“リジーナ”

詳細→p.200



FRONT
VIEW

REAR
VIEW



MISSILE



GUNNER
& LOADER

COMMANDER & GUNNER

ANTI MS MISSILE

GUNNER

ANTI MS MISSILE

FRONT
VIEW



M61A5 MBT 61式戦車5型

詳細→p.204

登場作品

重力戦線

第2話

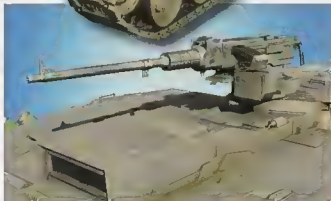
「陸の王者、前へ!」

REAR
VIEW



FRONT
VIEW

61式戦車
サイドスカート
雑具箱なし

REAR
VIEW

M-299 分隊支援機関銃
13.2mm M-60 HMG 重機関銃



車長席

詳細→p.211



操縦手席 詳細→p.215

BACK VIEW



TOP VIEW

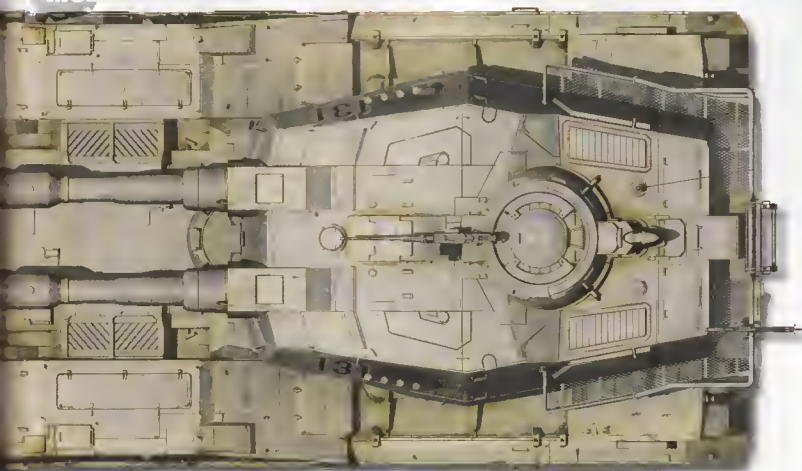


M61A5 MBT 61式戦車5型

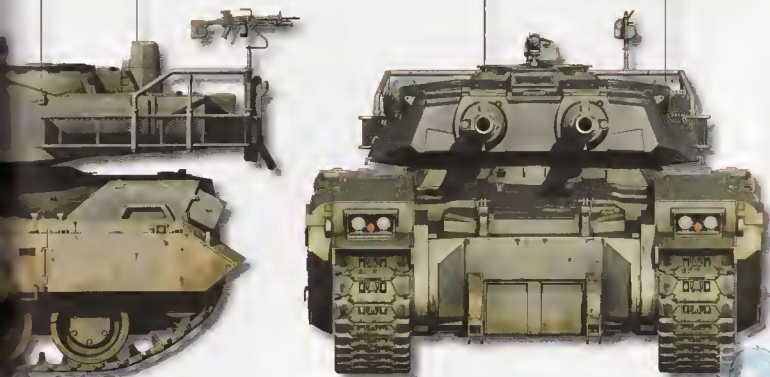
詳細→p.204

SIDE VIEW





OBVERSE VIEW





登場作品

重力戦線

第3話

「オデッサ、鉄の嵐!」

FRONT
VIEW

通常形態

RTX-440
“陸戦強襲型ガンタンク”

詳細→p.218

REAR
VIEW

REAR
VIEW

突撃砲形態

FRONT
VIEW



設定資料集 II

〔重力戦線〕

戦場の相貌どころか、宇宙に飛び出した人間の認識さえ一変させたMSは、疑いなく1年戦争の主役である。だが、主役を成立させるには、敵役が存在が必要となる。『MS IGLOO 2 重力戦線』は、そんな敵役——連邦軍兵士の目を通して、重力戦線、すなわちこの地球上での両軍の戦いを描いている。

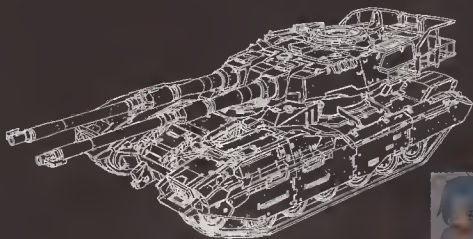
MSという威圧感の増化を前にしたとき、連邦軍兵士たちはただただ力の差に圧倒され、逃げまどうことしかできなかった。微弱ながらも、鋼鉄の鎧を喰い破れるかも知れない力を瞬みに立ち向かった。対MS特技兵や戦車兵の姿もあったが、彼らとて絶望的と呼ぶにふさわしい奮勇を振り絞らなければならなかった。

だが、戦術局面において圧倒的優位を保證されていたとはいえ、個々のMSパイロットにその意思があったのだろうか。コクピットからモニター越しに眺める戦場の姿はずいぶん違ってははずだ。ゴマ粒のようにしか見えない敵兵士から、ありとあらゆる武器が浴びせ

かけられるMSの姿。無数の砲弾に形を変えた、底知しの熱量を一身に受ける戦場の有様は、地獄のそれに他ならないだろう。故郷を遙か虚空に見上げるしかない地球の上、重力の井戸の底にうごめく敵兵の姿は、MSパイロットにとってもまた、恐怖でしかなかったのだ。

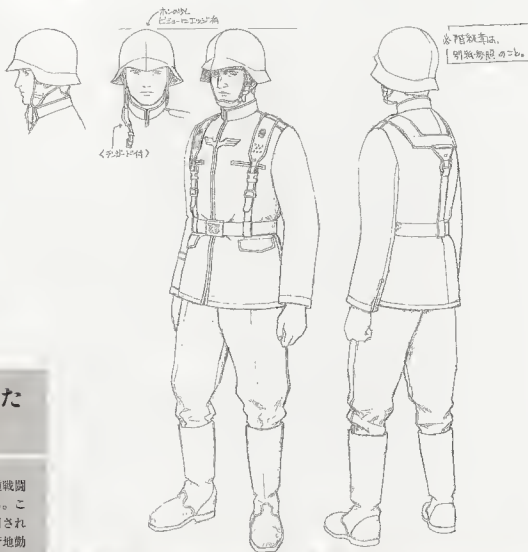
全体的な勝利の陰には、かならず局所的な敗北がついてまわる。MSを押し立てて鉄竹の連撃を続けるジオン軍の艦には、ザク・ハンターに狩られた多くのMSパイロットの屍が残されていた。攻守ところを変えたオデッサ攻略戦の両軍にあっても、この関係は変わらない。死神にとらわれ、理不尽な破壊によって命を絶たれた兵士には、勝利の凱歌も、敗者の喝采も届かない。オデッサの荒野に散った、陸戦強襲型ガンタンクを駆る囚人兵の戦歴は、勝利の意味さえも疑わせる。

勝利とは何か、そして敗北とは……。『MS IGLOO 2 重力戦線』は、戦争の根本的な意味を問う物語なのだ。



ジオン軍 一般兵

ジオン軍一般兵の野戦装備は、やや古めかしいデザインとなっている。スペースノイドであるが故の、地球への慣性が影響していると言われている。一方で、そうした懐古主義とは別に、放み水に対する準備は万全で、真水精製フィルターや殺菌剤、解毒剤がふんだんに支給されていた。コロニー育ちの兵士には、地球基準では安全な水でさえ注意が必要であった。



重力戦線で試された 地上戦用装備

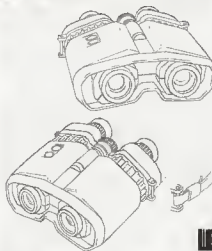
ジオン軍の一般兵は通常、第2種戦闘軍服と呼ばれる制服を着用している。この軍服は勤務地、職種を問わず使用されたものだが、アフリカ戦線など熱帯地勤務の兵は半袖半ズボンを着用しているケースも見受けられる。なお、階級は胸章によって識別可能だった。

地上勤務の一般兵の基本装備はヘルメット、水筒、雑嚢、予備弾帯程度の比較的軽装な場合が多い。これは歩兵のみでの長期間にわたる単独任務があまり想定されていないためだろう。必要に応じて、これ以外に天幕、炊飯用具、寝具、サバイバルキット、背嚢などが加わる。また、士官および下士官の場合はマップケースや双眼鏡なども携行している。

基本武装として士官は拳銃、下士官・兵はライフルまたはSMG（マシンピストル）を装備し、手榴弾数発を携行する。予備弾倉の携行数は任務によって異なるものの、SMGであれば常時3本程度は携行している。なお、一般兵の携行するライフルおよびSMGは、旧世紀と同様の火薬カートリッジ式となっている。

地球侵攻作戦に参加したジオン軍の一般兵は精銳が多く、土気も比較的高かったと言われる。しかしその一方で長引く戦争に嫌気が差し、一年戦争末期には厭戦気分が蔓延していたという話もある。それを証明するように、前線部隊の服装は次第にルーズになっていたようである。

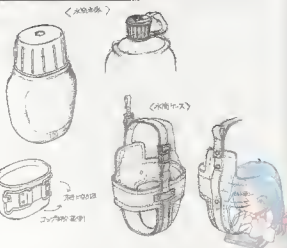
双眼鏡



雑嚢



軍用水筒

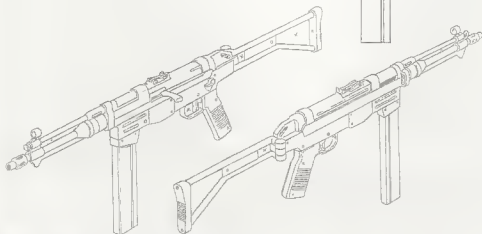


ナバン P62-M用ホルスター



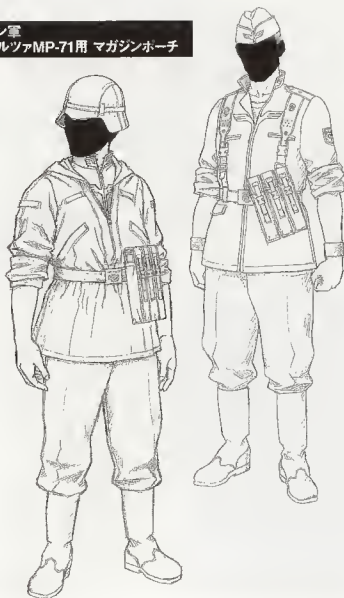
スマルツァMP-71

MSの華々しい活躍はかりが喧伝されるが、占領地域の維持や警備には歩兵があたらしい。ジオン軍標準装備のスマルツァ MP-71は携行弾数が多く、扱いやすい機作マシンピストルだったが、反面、予備弾倉は長すぎて重いいい弊害もあったらしい。



ジオン軍

スマルツァMP-71用 マガジンポーチ



制式マシンピストルと 装備品について

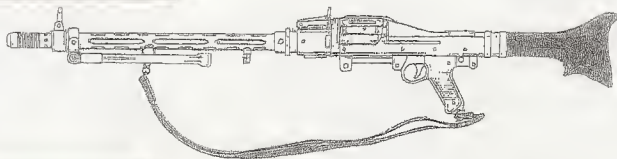
スマルツァ MP-71はジオン軍において広く一般に使用されたマシンピストルである。愛用された理由はいくつかあるが、怪獣・小型で取り回しが楽な点、特別な訓練をしなくても誰でもすぐに使える実用性の高さなどが真っ先にあげられる。

弾丸の威力は弱い、フルオートで弾倉を張ることができる点も魅力だった。特にジオンの地球制圧軍は市街地やジャングルなど、視界不良で有効射程も短い戦場での戦闘を強いられる場面が多かったため、取り回しが楽なMP-71が好まれた。

ジオン軍陸戦兵の基本装備はシンプルで、ある程度は戦場の特性に合わせた特殊装備も支給されていたが、降下作戦実施後に必要な装備を現地調達しながら積み増すのが基本方針だった。当然、連邦軍の火器や装備は長い経験に裏付けられているだけあって使い勝手が良く、ジオン兵の間でも好んで使用されたものがあった。

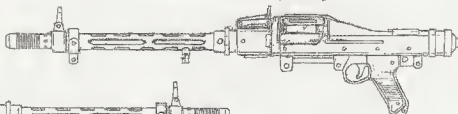
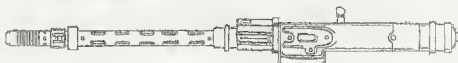


マスラ MG74 一般歩兵携行用

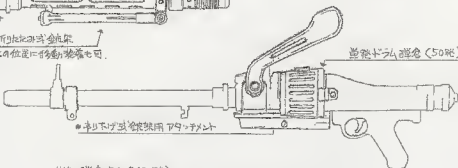
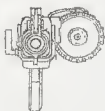


マスラ MG74/S 車載タイプ (ショートバレル)

車両やワジバのフレームに取り付けるタイプは、銃身が2/3ほどに切り詰められたショートバレル・タイプとなっている。弾数を稼ぐために供弾部をまたぐ形状のサドル弾倉も用意されている。



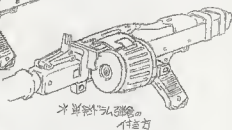
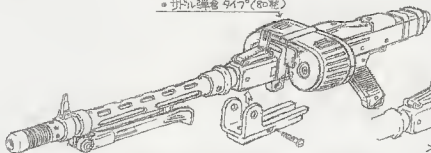
※折りたたみ式金具架
二方位に移動可能



※ドラム弾倉(50発)

※折りたたみ式金具架 二方位に移動可能

※サドル弾倉 94°(80発)



※折りたたみ式金具架 二方位に移動可能

多用な任務に対応する高性能機関銃

MG74は主としてジオン軍の地上部隊が用いた多用機関銃である。また、MG74/Sは、車載も可能であったため、各種AFVの搭載機関銃としても使用されている。

MG74の優れた点は、弾倉および銃架の組み合わせによって重機関銃ないし軽機関銃として使い分けができる点である。

支援用の重機関銃として使用する場合にはベルト式給弾を行って大型の三脚銃架に搭載する。この場合は指揮官、銃手、装填手各1名、弾薬手2名の計5名で1チームを構成するのが基本である。

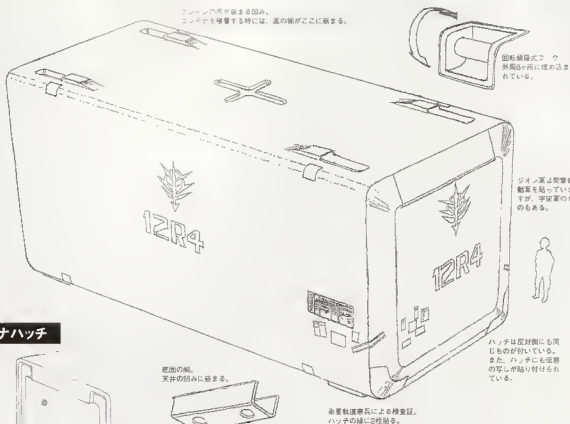
また、一般歩兵部隊の携行火器として使用する場合場合はドラム・マガジンを装着し、銃身前方下部にある二脚を立てて軽機関銃として運用する。この場合、基本的には銃手1名、弾薬手1名で1チームになるが、最悪の場合1名でも射撃を続けることは可能である。

MG74は状況および運用形態に応じてシステム構成を変更でき、銃自体の信頼性も高い多用機関銃であった。また、それゆえに連邦軍も南獲したMG74-Sを好んで使用したとも言われている。

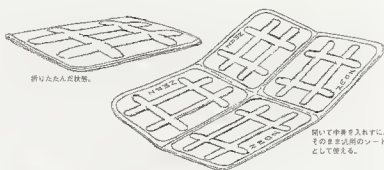
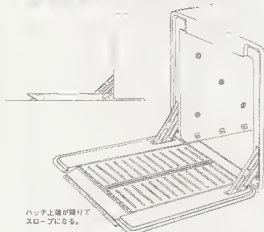


コンテナ

HLVや投下コンテナで運ばれるコンテナの大半は、軍用に開発された特別仕様の頑丈な構造となっている。もちろん、輸送物資の内容によっては民生品の流用も可能だったが、戦時における大量輸送には専用のコンテナが必要であった。

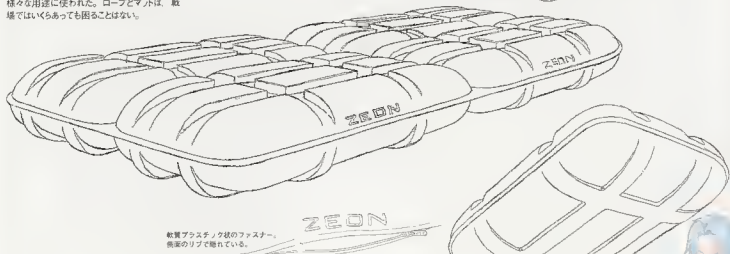


ジオン カーゴコンテナハッチ



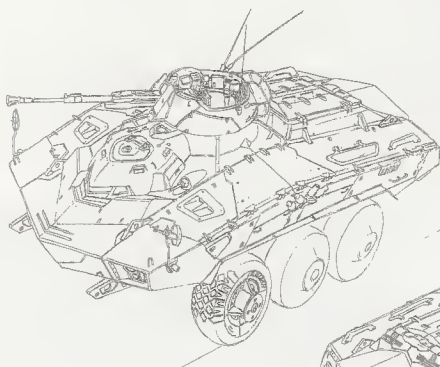
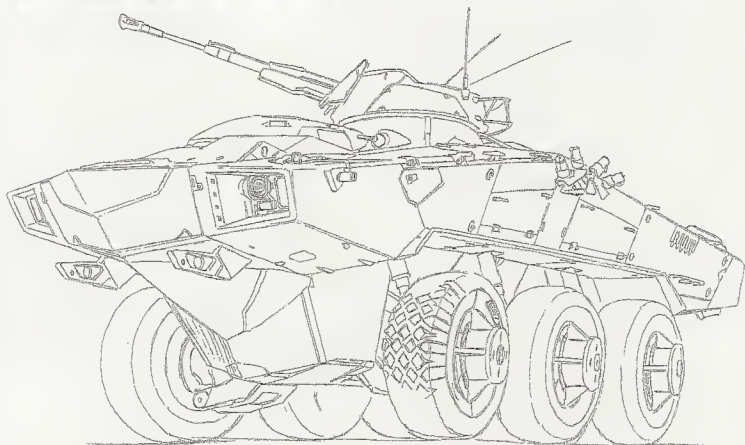
土嚢

土嚢と呼んでいるが、万能マットとして兵士に愛用された装備である。薄くて軽量、それでいて頑丈で、断熱性にも優れているため、寒冷地での極寒マットや、狙撃兵の敷き布など、様々な用途に使われた。ロープとマットは、戦場ではいくらあっても困ることはない。

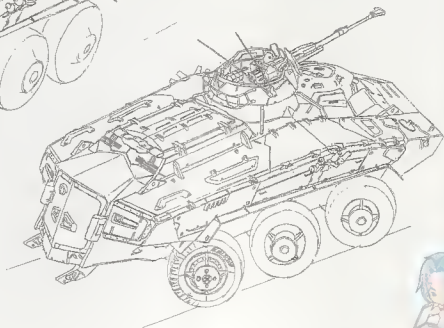


水陸両用装輪偵察警戒車 PVN.44/1 ヴィーゼル

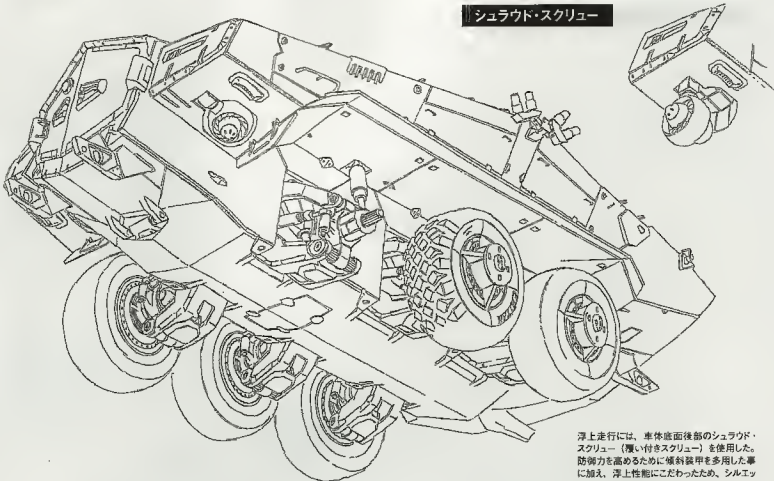
水陸両用装輪偵察警戒車 PVN.44/1 WEASEL (ヴィーゼル)



地球侵略に際して、大隊、中隊といった現場レベルの指揮官は、地球独特の環境である河川や湖沼地帯での軍事行動に、例外なくナーバスになっていた。偵察車という任務の性格も考慮して、ヴィーゼルの設計にはサバイバビリティ、すなわち生存性が最重要視されている。



シュラウド・スクリュー



浮上走行には、車体底面後部のシュラウド・スクリュー（隠い付きスクリュー）を使用した。防御力を高めるために傾斜装甲を多用した事に加え、浮上性能にこだわったため、シルエットが高くなってしまった。そのため、ヴィーゼルの偵察車としての評価は今ひとつである。

苛酷な地球環境に挑戦した水陸両用車

地上作戦において、偵察および捜索によって敵情を探ることは重要である。とくに敵の存在が予想される地点における威力偵察、すなわち一定の戦闘行動を引き出すことで、敵の正確な戦力を推量するための偵察行動は、その後の作戦行動の成否を左右するだけに、これに携わる装備も含めて両車とも力を入れていた。

ヴィーゼルは、地形への追従性が優れた6輪駆動のために、悪路や不整地での走破性も良好であり、EBIYAN社製コンパットタイヤの採用でサバイバリティも高い。情報を持ち帰ることがなによりも重要な偵察車においてこれは重要なことであった。

また、ヴィーゼルという通称も、自由に泳ぎ回る敏捷な動物の「いたち」に由来する言葉である通り、水中航行とまでは言わないながらも、河川などにおける水上航行が可能となっている。本来想定されていた用途とは異なるが、状況によっては強襲上陸時の支援車両や特殊作戦で重宝したと思われる。なお、水上航

行時には車体下部後方に格納されているシュラウド・プロペラによって推進する。

車体については避弾径路を考慮してほぼフラット化され、前部中央部分が操縦手用のハッチおよび監視窓となっている。この平らな車体形状は本来、水平方向からの砲撃を考慮したためではあるが、結果として水上航行に向いた形状となった。そのため水上航行時にはほぼ車体上面のみが露出する状態となり、車体下面の形状と相まって水や空気の抵抗が低減された。なお、水上航行時においても砲塔機銃は使用可能であった。

ヴィーゼルの車体後部スペースは兵員輸送用としても使用可能になっている。そのため、偵察任務に際して歩兵（偵察員）を搭乗させ、目的地において下車、偵察任務を行なわせることもあった。この時、ヴィーゼルは情報中継基地として機能するとともに、情報収集中の部隊の各種支援も行なった。

また、予想以上の敵からの反撃を受けた場合には、偵察員を収容後、車体側面

中央部に装備されているスモーク・ディスプレイジャーで煙幕を展開し、必要に応じて後部ガンポートからも射撃を行ないつつ緊急離脱を図られた。ヴィーゼルが偵察に不可欠な車両であることがわかるだろう。

ヴィーゼルは、ジオン軍が地球侵略のために開発した特殊車両の一つである。型番に使われている登録番号から類推するに、40を超える特殊車両が開発されていて、ヴィーゼルはその44番目にあたることになる。無論、すべてが成功例だったとは言えないだろうが、とにかくにもこれだけの種類の特殊車両を開発し、その中でも、成功例と評価できるヴィーゼルのような車両を生み出すジオンの開発能力は伊達ではない。

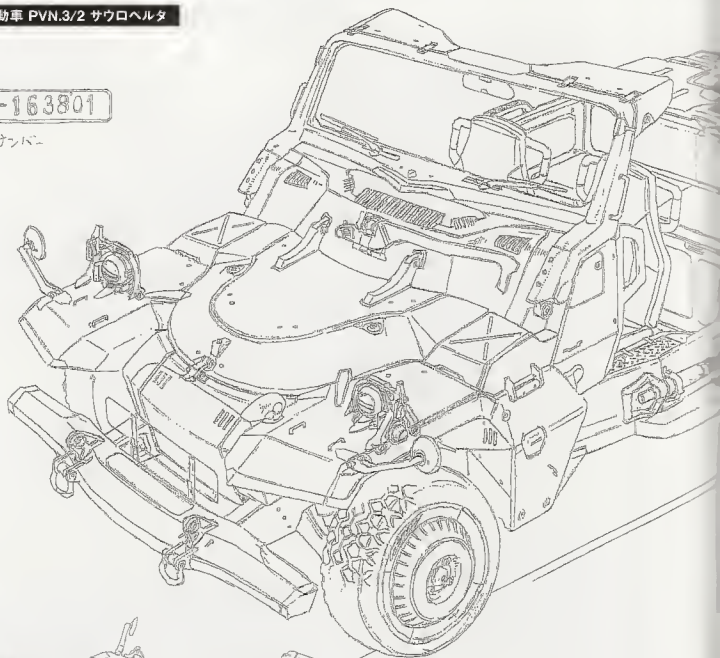
河川という地球独特の自然環境に対する戦術レベルの準備としては、充分以上の役割を果たした車両だったに違いない。ジオン軍の初期の快速撃は、ヴィーゼルのような正しい着眼点の下に開発された車両によって支えられていたのだ。

軽自動車 PVN.3/2 サウロペルタ

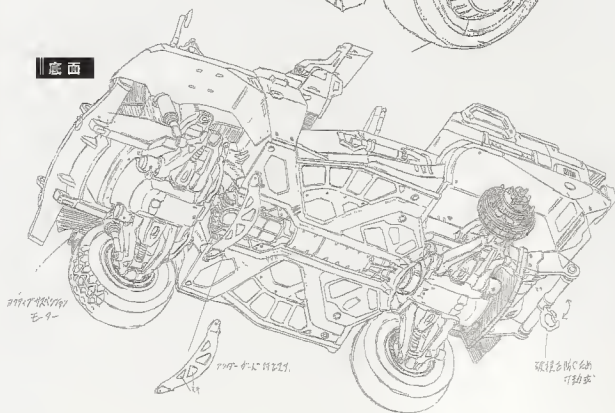
軽自動車 PVN.3/2 サウロペルタ

E0-163801

↑ ナンバー



底面

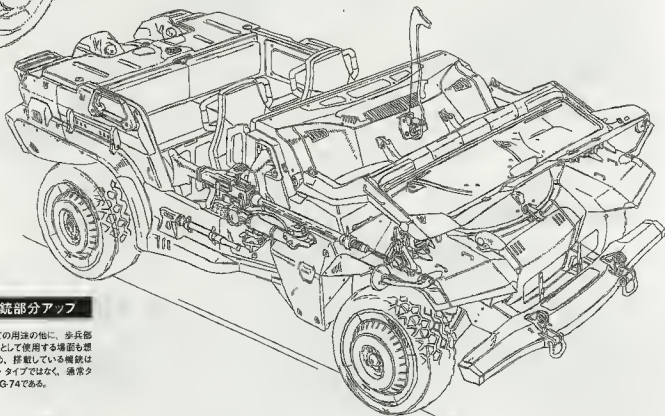
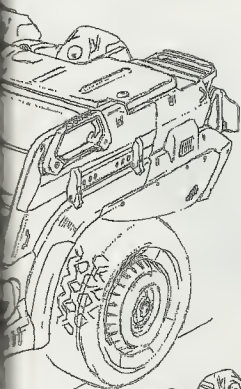


兵士の足となった軽機動車

少数兵力による短期決戦に賭けたジオン軍では、機動力の確保は焦眉の問題であった。この問題の解答として開発されたのが、MSのいるところには必ずその姿が目撃され、ジオン軍兵士にとっての足となり、軍馬さながらに活躍したPVN. 3/2サウロベルタである。

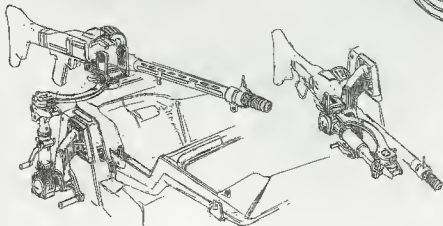
登録番号の若さから、かなり早い段階から開発と配備が進んでいたことが窺え

るが、とにかく小型軽量で汎用性が高く、同時に生産性に優れた軍用軽機動車というコンセプトから逸脱せず作られた車両であった（それでも地球連邦軍からすれば華美だったが）。これはジオン軍が得意とした空挺作戦での必須要素であり、戦争を通じて地球に送り込まれ続けた機動車両となったのもうなづける。



車載機銃部分アップ

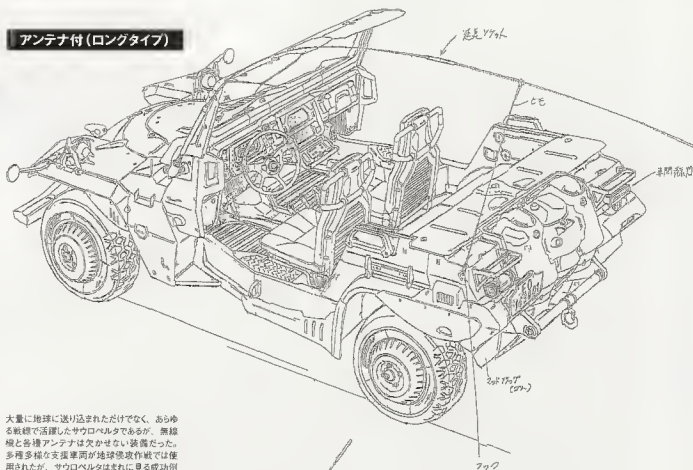
車載機銃としての用途の他に、歩兵部隊が支援火器として使用する場面も想定していたため、搭載している機銃はショートバレル・タイプではなく、通常タイプのマズラMG-74である。



※機銃は マズラMG74を引用

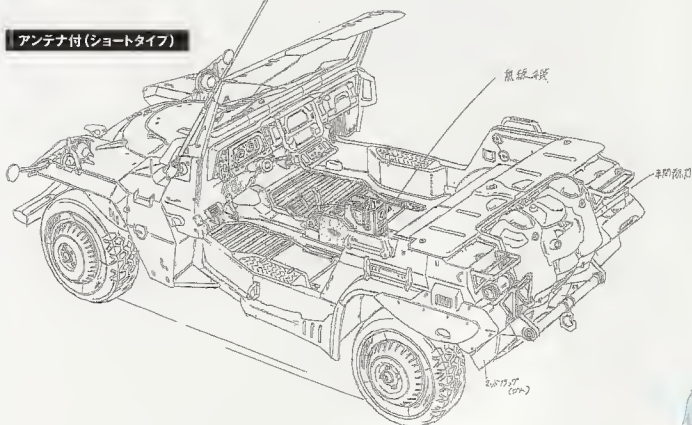


アンテナ付(ロングタイプ)



大量に地球に送り込まれただけでなく、あらゆる戦線で活躍したサウロベルタであるが、無線機と各種アンテナは欠かせない装備だった。多種多様な支援車両が地球進攻作戦では使用されたが、サウロベルタはまれに見る成功例であると言っていられる。

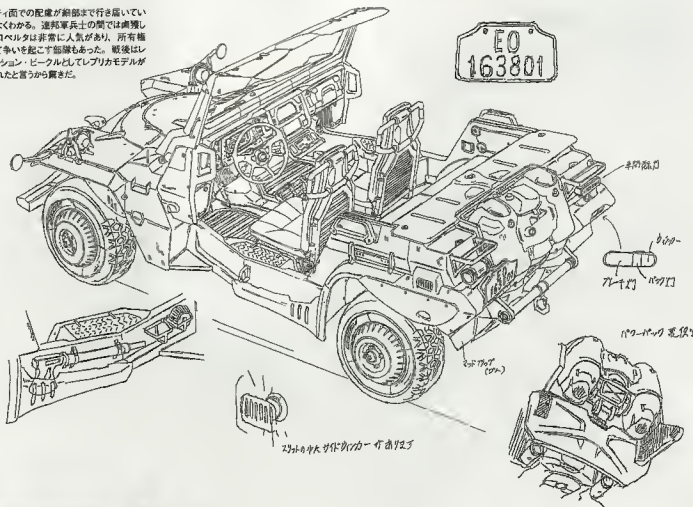
アンテナ付(ショートタイプ)



アンテナ付(ショートタイプ)
※無線機、アンテナ等、一部は別売品

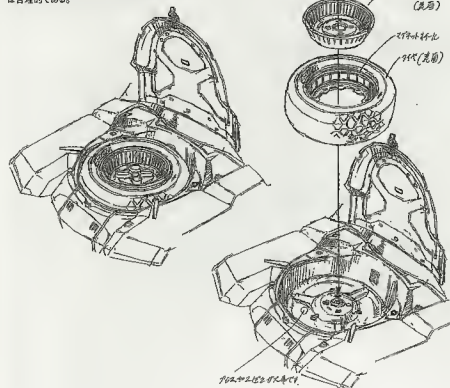


アメニティ面での配慮が前部まで行き届いているのがよくわかる。連邦軍兵士の側では素晴らしいサウロベルタは非常に人気があり、所有権を巡って争いを起こす部隊もあった。戦後はレクリエーション・ビークルとしてレプリカモデルが発売されたと言うから驚きた。



サンネット内の予備タイヤ

ボンネットにタイヤを収納した場合、エンジンの熱による劣化が心配されるが、予備タイヤとして折り切れば、車内のスペース確保という点では合理的である。

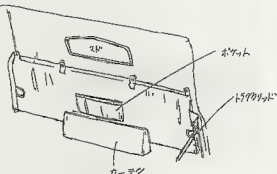
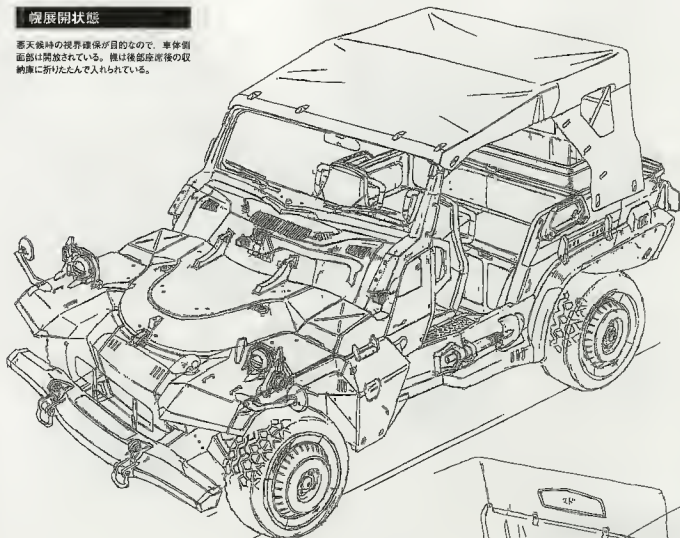


欧州、北米で大活躍

第1次、および第2次降下部隊では、敗走する連邦軍の追撃戦で、サウロベルタは大いに役に立った。欧州や北米といった、交通インフラが整い、かつ丘陵地帯や平原が続く戦場では、うってつけの軽機動車だったのである。しかし、第3次降下部隊が展開したアジア・アフリカ地域では、今ひとつ使い勝手が悪く、特に降雨後の泥濘地では自慢の機動性が発揮できなかったと言われている。だが、その頃には欧州方面の戦況が膠着し始める。結局、サウロベルタなどの一線級装備は、優先的に重点戦区に送られていたため、大きな問題にはならなかった。

展開状態

悪天候時の視界確保が目的なので、車体側面部は開放されている。機は後部座席後の収納庫に折りたんで入れられている。



MS時代も重要な働きをしていた軍用戦闘車両

ジオン軍の装備としては真っ先にMSが思い浮かぶが、その数は決して多くはない。ある程度集中的に運用することで威力を発揮する兵器でもあるため、それほど重要ではない戦線では、ついにMSを目にすることなく戦争を終えたジオンの陸戦兵も少なくない。

したがって、多くの任務でトラックや装甲車、二輪車といった旧世紀然とした装備は当たり前用いられていた。

地球侵攻作戦を行なったジオン軍にとって、兵力不足と同様に、装備の不足も頭の痛い問題だった。短期間のうちに極大な大陸の半分を占領するほど戦線が広がってしまったため、兵力の不足は車両などを用いた機動力で補わなければならない。だが、コロニーを基盤とするジ

オン軍には地球の環境で耐えるような車両を保有する必要性に乏しい。そのためジオン軍では、戦場として想定されるあらゆる場面で使用できる万能軍用車両の開発にリソースを絞り、とにかく数を揃えることに腐心した。軽機動車PVN.3/2 サウロベルタにはそうしたジオン軍の事情が強く反映されている。

もともと、コロニーで使用する車両は内燃機関を用いていない。化石燃料は地球でしか産出しないし、排ガスはコロニーの居住環境を著しく悪化させるからだ。

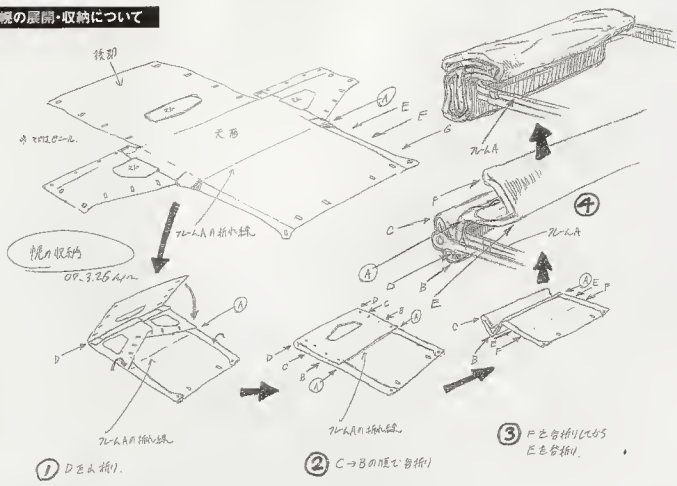
しかし、地球では話は違う。もちろん、都市部や幹線道路を使用する流通、民生用車両のほとんどは電気自動車だが、いまだに化石燃料への需要は多く、開発が遅れた地域や、気候環境が厳しい高緯度

地方および熱帯などではガソリン車、ハイブリッド車の使用は続いていたのである。

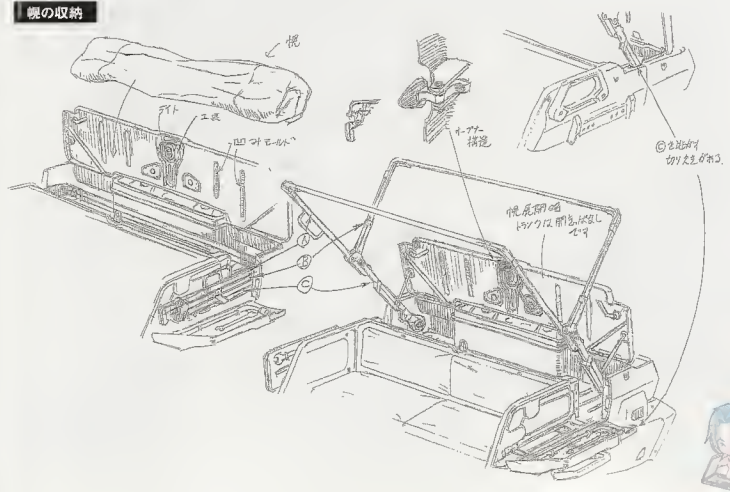
ジオン軍の軽機動車サウロベルタは万能性に優れ、あらゆる戦場で期待どりの働きを見せていた。軽量化を重視した設計も、使用可能な環境の選択肢を広げている。しかし、連邦軍の高機動車両M72 1/2トラック「ラコタ」のようにシンプルに割り切った設計の車両に比べれば、装備が凝りすぎていて、耐久性も劣っていた。結局、装備の絶対数が足りないため、連邦軍の鹵獲車両や現地で徴用した民間車両も、ジオン軍の足として大量に使われている。地域によっては、鹵獲車両の大半が内燃機関を用いていたケースもあり、石油資源の確保も作戦の重要な一部となっていたのである。



幌の展開・収納について



幌の収納



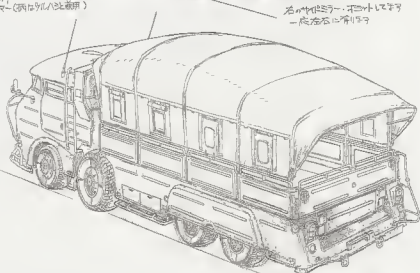
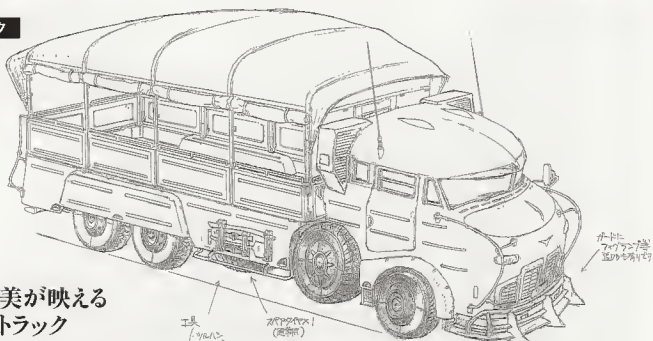
RUESSEL (リュッセル) 11/2 ゼブ & マゼラ・アイン空挺戦車

トラック

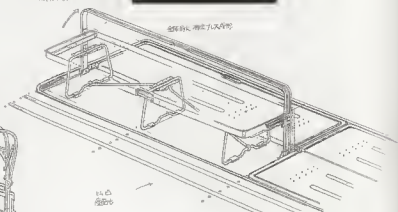
曲線美が映える 汎用トラック

地上における物資や人員の運搬にあたって、トラックほどコストパフォーマンスにすぐれた乗り物はない。ジオン軍が多用した軍用トラック「リュッセル」11/2は8輪の汎用性の高いもので、人員運搬時には床部分を引き上げることで簡易ベンチとした。

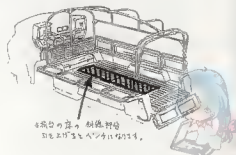
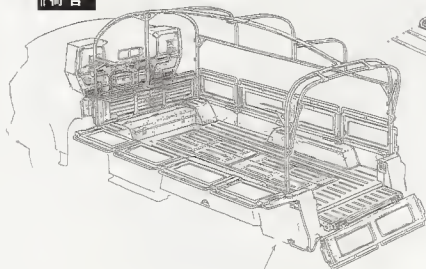
リュッセル 11/2の特徴は、路面状態に合わせて、6輪走行と8輪走行を自在に切り替えられるところである。これは前から2輪目のタイヤの上下で行なわれる。また、デザイン上の特徴として運転席の屋根のアンテナ間にサムソントレーラーを彷彿とさせる突起状のパーツが確認できる。資料は不明だが、設計者が同じなのかもしれない。



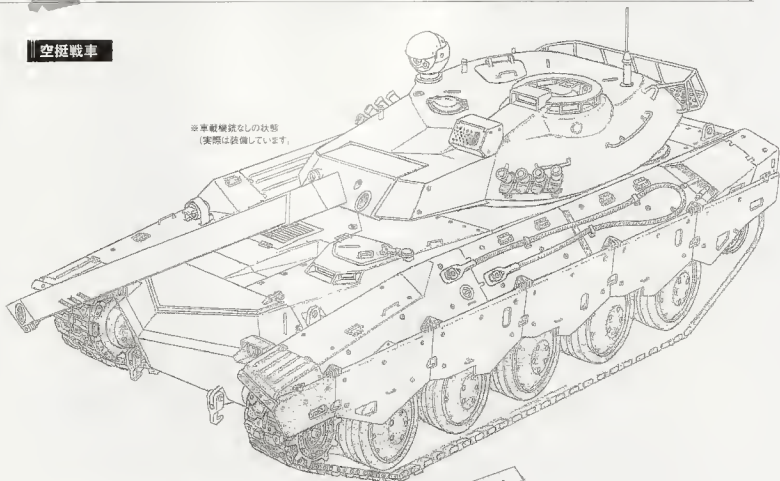
荷台のベンチの機構



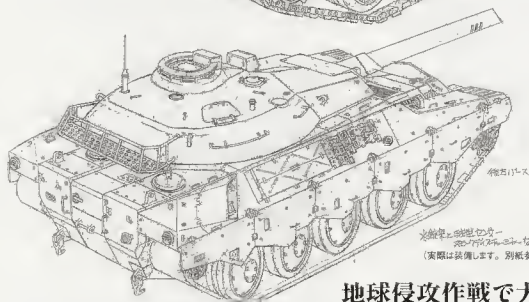
荷台



空挺戦車



※車載センサーなしの状態
(実際は装備しています)



空挺モード

※車載センサーなしの状態
(実際は装備しています。別紙参照ください)

地球侵攻作戦で大活躍した空挺戦車

ジオン軍の主力戦車はマゼラ・アタックであるが、地球侵攻作戦開始当初、機甲部隊を迅速に展開して電撃戦を遂行する必要性から、空挺戦車が投入された。

空挺戦車は文字どおり空中から投下し、地上に着地すると同時にすぐさま戦闘に投入できるメリットがあるが、反面、車重を軽量化する必要性からどうしても装甲面で主力戦車並の防御力を持たせることは不可能であった。

このため、奇襲によって動揺している敵にさらに追い打ちをかけるような状況など、運用にあたってある程度の制限は課されるものの、上陸作戦や降下作戦な

ど、味方歩兵が重火器類の支援を得られない環境下では絶大な威力を発揮した。そして、橋頭堡確保とその拡大・維持のためにはなくてはならない戦力であった。

ジオン軍の空挺戦車についても、地球侵攻時における最初の数時間、侵攻部隊のもっとも脆弱な時期に、攻防にわたって活躍している。

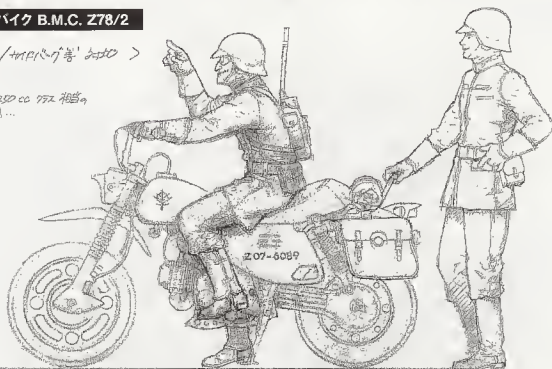
また、貴重な機甲戦力ということもあって、侵攻作戦後の治安維持においても引き続き各地で使用されている。そのため、オデッサ作戦のような大規模な作戦においてもその姿が確認されている。

中型汎用バイク B.M.C. Z78/2 & 機動浮遊機 PVN.4/3 ワッパ

ジオン軍 中型汎用バイク B.M.C. Z78/2

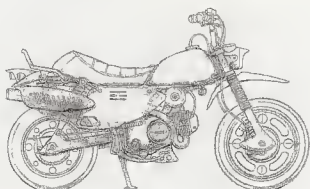
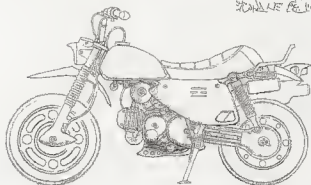
< 兵士 / パイロット / 整備員 兼用 >

現行 200~250cc 75km/h 程度
 軽便で使いやすい...



全幅でシートが狭く
 沈み込み感があります。

★ 兵士専用モデル
 モーターアシスト付のイロのバイク。

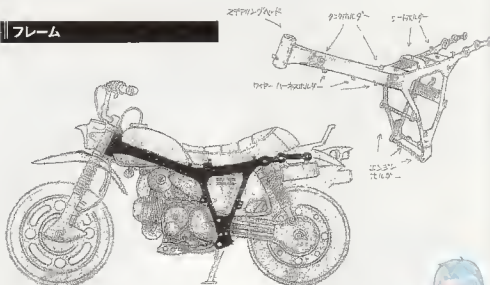


前線で愛された 汎用バイク

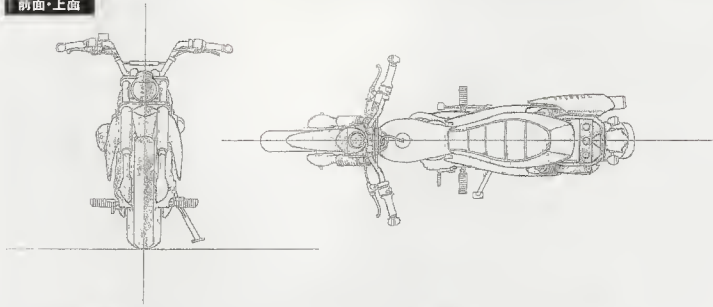
エレカが普及していても、手軽な乗り物であるバイクはコロニー生活での必需品であった。そして、地球での想像を絶する劣悪な使用環境を想定して、長距離偵察および伝令任務用に新開発された軍用バイクが、B.M.C.Z78/2である。開発メーカーのB.M.C.社が自動車製造で培ったシャフトドライブ方式を、バイクにも流用したことが本車の特徴である。

バイクとして、特筆すべき能力を持っていたわけではなく、他に制式化されたバイクがありながら、本車が一定数導入された事実から、関係者の間では政治的な噂の絶えないいわく付きの装備であった。しかし、オーソドックスな仕様であるため、使い勝手がよく、配備を受けた前線部隊での評判は良好だった。

フレーム

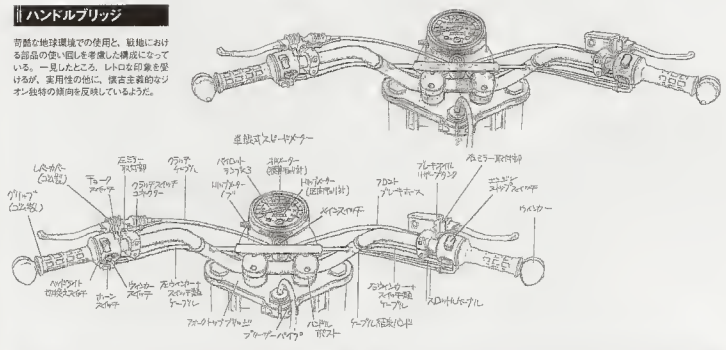


側面・上面

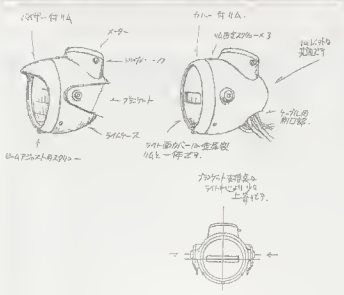


ハンドルブリッジ

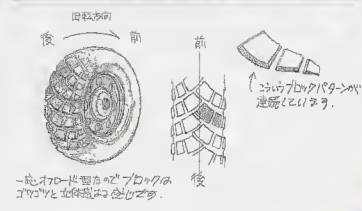
可動な地球環境での使用と、戦地における部品の使用しやすさを考慮した構成になっている。一見したところ、レトロな印象を受けるが、実用性の他に、復古主義的なジオン独特の傾向を反映しているようだ。



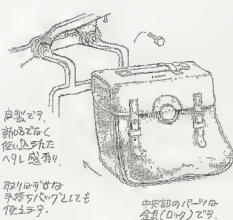
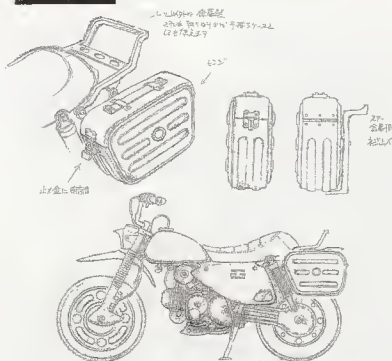
ライトリム2種



タイヤのトレッドとブロックパターン

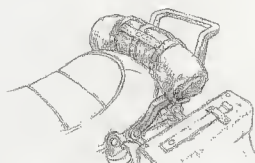


サイドケース



ブランケット

よくはかばかしく、厚手の布製品で
まじめたもので。
ウェブスターズでは高台は固定して



サイドバッグ

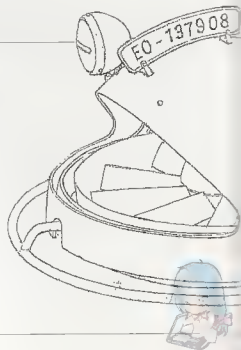
伝令や偵察任務が多いことから、任務に関連する装備品はサイドバックに収納する。規格品のサイドケースの他、汎用の革製サイドバックを使用した例もあった。最低限の野営装備も備えていたと思われる。

歩兵に脅威の機動力を与えた ジオン軍のホバー・バイク

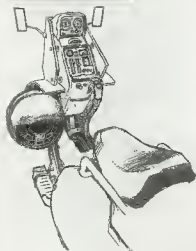
ワッパは、ジオン軍の地上兵器の中でも特異なものの一つである。単座のこのホバー・バイクは、独立したモーターで駆動する前後のファンによって浮遊し、短時間であれば数十メートルまで上昇できる。動力は機体底部に設置した4基のバワーパックから得ている。また、浮揚については操縦系統の自動化が進んでいるため、安定性が高く、短時間の訓練で乗りこなすことができた。武装は、ブーム式の艦装装置にマズラMG74/Sを標準装備している。

モーター駆動で静粛性に優れているた

め、偵察活動ではことのほか重宝していた。しかし、急速な戦線拡大に伴い、兵力不足に悩んだジョン軍では、ワッパの機動力に目をつけ、ワッパを基幹装備とする機動偵察部隊を編成し、広大な地域を少い兵力で効率的にカバーできる体制を整えようとしたのである。実際のこの広域警戒はよく機能し、ワッパは歩兵に機動力を与える必須の装備となっていた。戦後、ホバー・バイクはモータースポーツのひとつのジャンルに成長し、「ワッパ」はその代名詞になった。



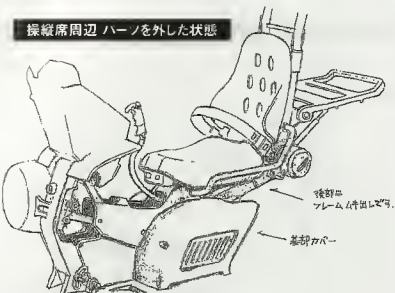
コンソール周辺



右側グリップと座
連結のパーツを
追加して下さい



操縦席周辺 ハーノを外した状態



後部ハ
フレーム 1枚出しです。

基幹部

フロント
マウント部

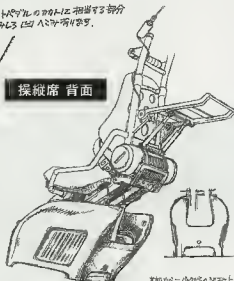
スト マウント

フロントのボルトに相当する部分
をみれば OK ハミがハマります。

自由に回れる
スイングレバー

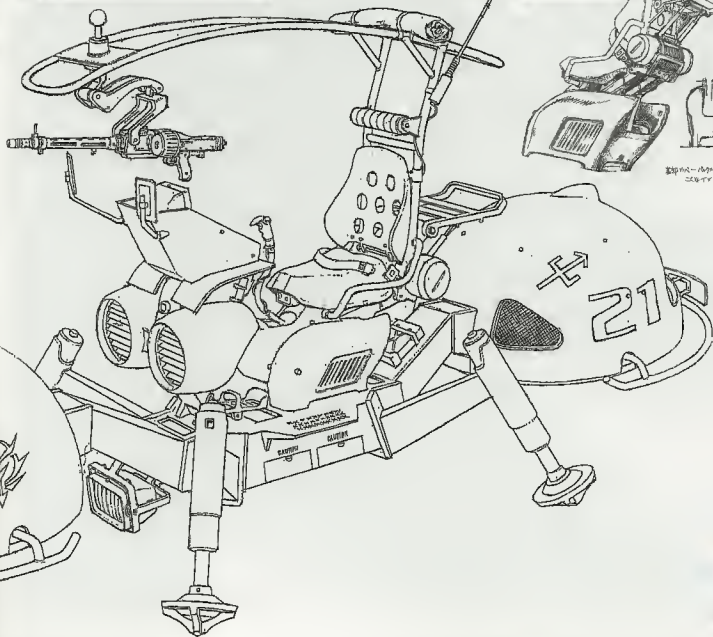
調整

操縦席 背面



基幹部のバックrestは
2枚で構成されています。

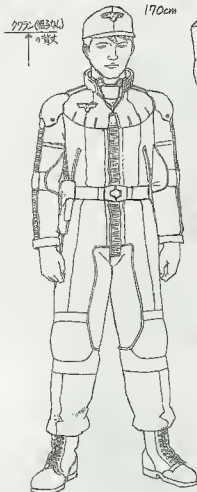
オバリンク・バイク PVN.4/3 ワンパ



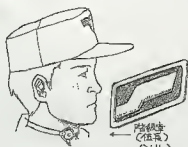
Strategy & Tactics

ワッハの搭乗員・観測員

● 観測員(佐長) → ソル



170cm

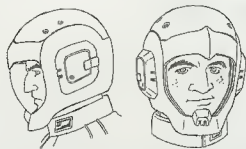


陸戦士
(佐長)
ソル



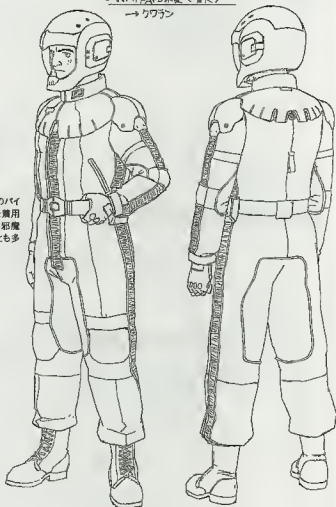
陸戦士
(佐長)
クラン

ワッハの乗員は航空機用のパイロット・スーツとヘルメットを服用するが、観測員は任務に邪魔なヘルメットを被らないことも多かった。



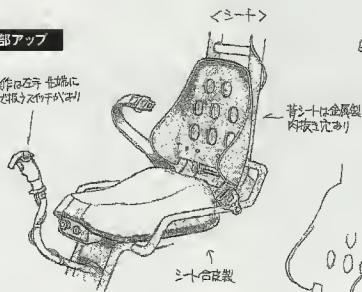
● WAPPA搭乗員(佐長)

→ クラン



各部アップ

主に操作は右手 左端に
親指が握れるようになっている



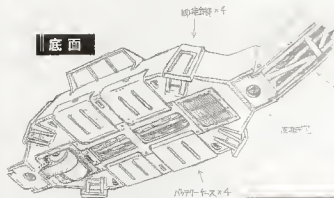
シート合皮製

シートは金属製
肉抜き穴あり



弾薬ケース
3個入り 革製
シート横のホルダーに
装着し使う
腕時計と照準器が
付いている。





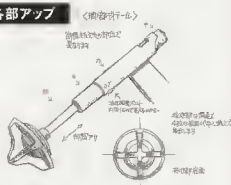
底面

バッテリー駆動であるため、ワッパの稼働時間は決して長くない。また、軽量化するためにフレームの各所に肉抜き穴が開けられていた。

リアカウル周辺



各部アップ



歩兵をMSハンターに変えた名機ワッパ

ジオン軍が使用していた機動浮遊機 PVN. 4/3 WAPPA (通称ワッパ) は、非常にユニークな装備である。前後に設けられた2基のホバー・ユニットによって浮揚するワッパは、操作系がほとんど自動化されているため、一般的な兵士でも短い訓練で乗りこなすことができた。このようにわずかな手間で機動力を持った歩兵を育成できるメリットは非常に大きい。

武装は操縦シートのバックフレームから伸びるブーム式懸架装置にマズラ MG74Sをマウントしている。本機は歩兵に機動力を与える目的で開発された機体であり、特に回転翼機を運用するのに危険なジャングルや森林地帯では重宝された。ホバー部分がカバーで守られ、静粛性もあり、小回りが利いたことから、偵察や連絡、破壊工作を伴うゲリラ活動など幅広い用途に使用されたのである。ホバー機は連邦軍も装備していたが、ワッパのような手軽なパーソナル・ホバー機はなかったため、このカテゴリーではジオン軍の独壇場だった。

ジオン軍では、急速に拡大した占領地域のパトロール活動に、機動偵察中隊を編成して活用した。これは、ワッパを基幹装備とする4個機動偵察小隊と、ザクを装備した本部管理小隊によって構成されていた。具体的には、第1小隊が哨戒

範囲の核となる内線警戒区を担当し、その外周を残りの3個小隊がカバーして、広大な哨戒監視網を形成。発見した敵の規模に応じて、本部管理小隊のザクが出撃して、威力偵察なり、敵兵撃破なりを実施するのである。この機動偵察中隊は非常に良く機能し、広大な支配地域の安定化に大きく寄与していた。

ところが、前線装備として偵察任務を主としたワッパは、対MS戦闘における奇襲兵器という、思いもかけない形で注目されることになった。きっかけは連邦軍のホワイトベース隊に遭遇した極東地域の第908機動偵察中隊が、ワッパの集団運用による肉薄攻撃によって、連邦軍の新型MS、RX-78「ガンダム」に対し、多数の時限爆弾の貼り付けに成功した事例だった。この奇襲は、ガンダムがホワイトベースに帰還したタイミングに合わせて起爆を狙ったため、事前に爆弾が発見されてしまい失敗に終わったが、もし起爆設定を短くしておけば、この戦いでガンダムは破壊されていた可能性が高かった。

この戦訓は直ちに上層部へと到達し、ワッパを用いた対MS肉薄攻撃部隊の編成に活かされることになった。連邦軍がいずれ投入してくるMSに対する有効な戦術になりうると認識されたからである。

実際の運用では、まず突出してくる連邦軍のMS部隊を対MS陣地で足止めし、強力な支援火力を投射して、随伴する歩兵と分断。その後、孤立したMSに対してワッパ部隊が成形爆薬による肉薄攻撃を行なうというものだった。この攻撃では、MSに致命傷を与える必要はない。関節部や通信機器、光学装置を破壊するだけで充分とみなされ、オデッサの戦場では、MSの運用に不慣れた連邦軍を大いに苦しめた。

連邦軍MSが有効な対人近接防衛兵器を持っていなかったとはいえ、防衛が考慮されていないワッパでMSの懐に飛び込み、爆薬を貼り付けるのは、非常に危険で困難な任務であることは言うまでもない。しかし、もともとジオン軍では、ランバ・ラル隊に見られるようなゲリラ戦を得意とした部隊の歴史が長く、志願兵は少なくなかった。

地球連邦軍も、前線でザクを相手に為す術がなかったときには、対MS特技兵に姿を代えた対戦車攻撃部隊が、対MS重誘導弾「リジーナ」を携えてジオン軍の猛攻に立ち向かった。

どちらも、対MS戦を主目的として編成された歩兵部隊であるが、装備・戦術にこれほどの違いが出る点を見て深い。



ヘビィ・フォーク級陸上戦艦

火力支援能力と機動力を強化した新型陸上戦艦

連邦軍が使用した陸上戦艦としては、オデッサ作戦時に総司令官・レビル大将が乘坐して指揮をとったビッグ・トレイが有名である。

そしてそのビッグ・トレイ級以外に、ヘビィ・フォーク級陸上戦艦もまたオデッサ作戦に投入されている。

いずれの陸上戦艦も熱核ジェットエンジンを搭載し、ホバークラフトによって走行する。そのため、地表の状態に関らず高速移動できることが特徴であり、移動司令部としては必須の性能であった。

そもそも、このような巨大な移動司令部が作られた背景にはミノフスキー粒子の存在が大きかった。ミノフスキー粒子散布下では電子機器の正常動作が保証されず、無線の使用にも制限が課せられる。したがって、上級司令部が安全な戦線後方から指揮を執ることは事実上不可能となった。そのため、連邦軍もジオン軍もこのような巨大な陸上戦艦を建造・運用したのである。

しかし、そのことは陸上戦艦において別の意味で革新的な変化をもたらした。陸上戦艦は高出力のエンジンを備え、艦

体も大きいことから、これまでにない大口徑の砲を搭載して支援砲撃が行えるようになった。また、前線と上級司令部の距離が物理的に縮まったことは、意思疎通の面で却って良い結果をもたらすことにもなったのである。

なお、陸上戦艦は司令部としてのみならず、その移動可能な大火力を活用するために、必要に応じて数隻で打撃群が編成されることもあった。この場合、ビッグ・トレイを旗艦とし、数隻のヘビィ・フォーク級陸上戦艦で構成された。オデッサ作戦時には第4打撃部隊の活躍などがよく知られている。

しかし、その一方で陸上戦艦はその誕生の時点から一つの大きな問題を抱えていた。それは航空攻撃には比較的脆弱だということである。

ホバークラフト走行によって機動性に優れているとはいえ、基本的にこれだけ大きな艦体を運用するためにはある程度開けた土地でなければならない。つまり、陸上戦艦は上空から見ればその存在は一目瞭然であり、たとえレーダーが使用できなくとも発見は容易であった。そして

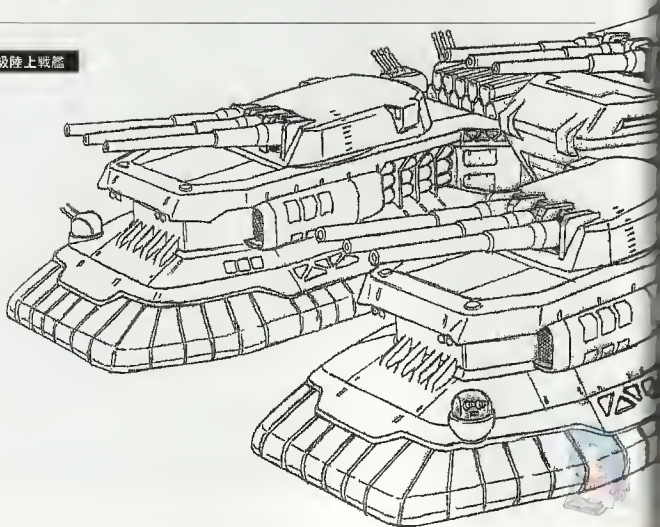
一度位置が確定できれば、敵の航空攻撃に晒されることは必定であった。

その結果、陸上戦艦を運用するためには制空権の確保が絶対条件となった。地上において反攻作戦が遅れたのもこの点が大きいためである。大規模な作戦を実行に移す上で移動前線司令部の存在は必須であり、そして陸上戦艦を運用するために反攻作戦の開始の前に、まず大規模な航空撃滅戦に勝利する必要があるのである。

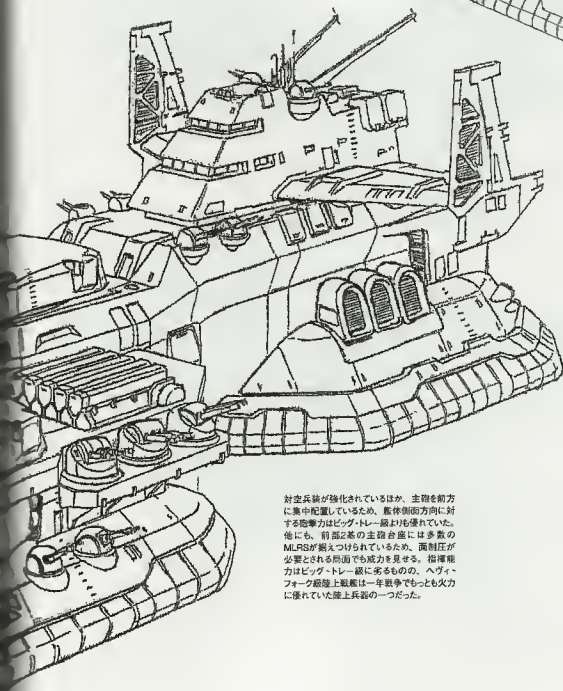
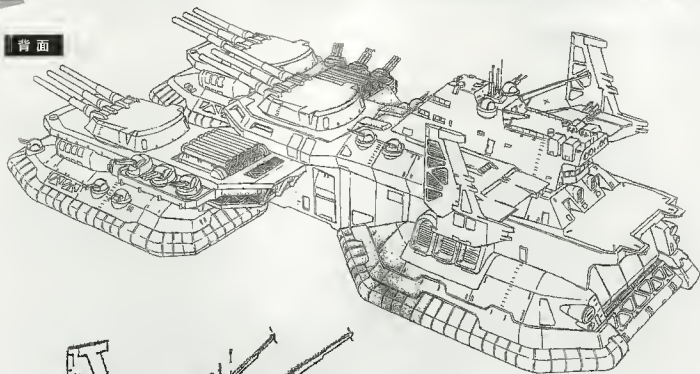
ヘビィ・フォーク級陸上戦艦にも対空火器は装備されているが、その大きさに比べるとやや少なく見える。しかしこれは装備上の欠陥ではなく、上記のように運用上、制空権の確保が絶対条件となっているために、必要最低限で充分と判断された結果である。実際、連邦軍の陸上戦艦が対空射撃を行なうような場面は発生しなかったのである。

その意味では、連邦軍が陸上戦艦を戦場に送り込んだ時点で、地上戦の趨勢はほぼ確定的だったという見方もできる。連邦軍にとって陸上戦艦は、地上戦における総仕上げのために投入された最終兵器だったのである。

ヘビィ・フォーク級陸上戦艦



背面

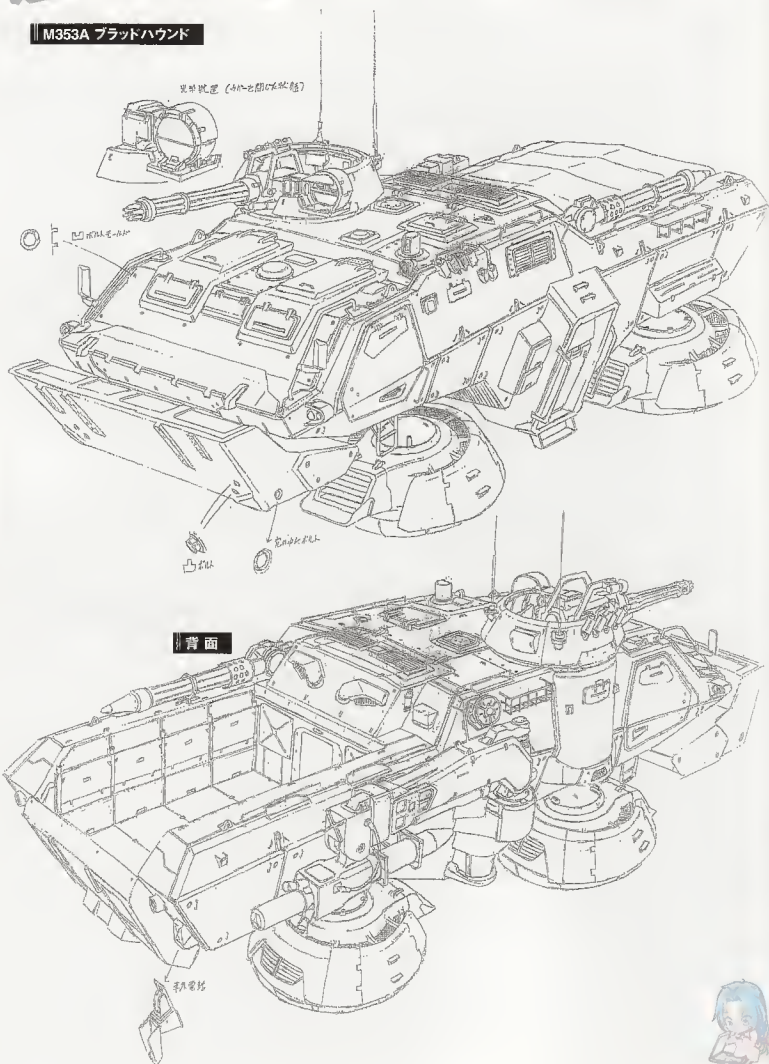


対空兵器が強化されているほか、主砲を前方に集中配置しているため、艦体側面方向に対する砲撃力はビッグ・トレイ級よりも優れていた。他にも、前部2基の主砲台座には多数のMLRSが密に付けられているため、面制圧が必要とされる局面でも威力を見せる。指揮能力はビッグ・トレイ級に劣るものの、ヘヴィ・フォーク級陸上艦艇は一年戦争でもっとも火力に優れていた陸上兵器の一つだった。

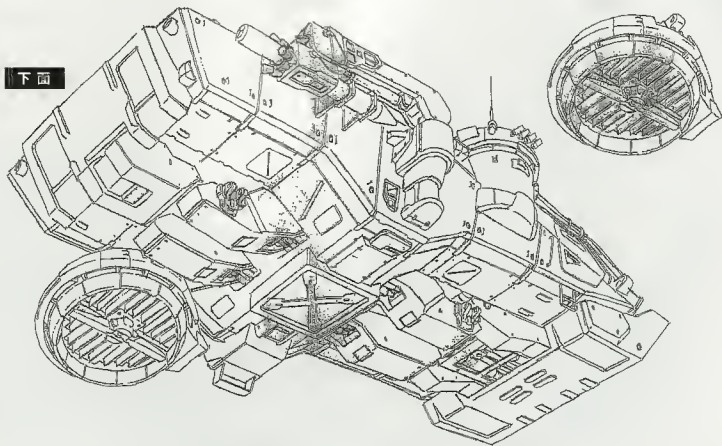


MS戦闘支援車輛 M353A ブラッドハウンド

M353A ブラッドハウンド



下面



野戦指揮官に愛され戦場を駆けた移動司令部

M353A ブラッドハウンドは、ホバー・トラックとも呼ばれる連邦軍の戦闘支援車両である。世界中に展開しているため、不整地走破性を重視していた連邦軍では、主に物資輸送のために積極的にホバー・トラックを導入していたが、ブラッドハウンドは新しく戦場に投入されたMS部隊のバックアップに開発された車両である。

ジオン軍による地球降下作戦が、前例のない大進撃を遂げたのには、大きく二つの要因がある。一つはミノフスキー粒子散布技術を実用レベルで軍事転用に成功したことであり、もう一つは、ミノフスキー粒子散布下の戦場における有視界戦闘に優れたMSの大量配備である。

連邦軍はこれに手持ちの兵器で対抗しながらも、MSの開発に本腰を入れ、同時に戦術的運用の研究を急いだ。その結果、ジオン軍に勝利するためには、数で優るMSと、これを情報面でバックアップする特殊車両を同時に集中投入する、機械化混成部隊の編成が効果的であるという結論に達した。

しかし、MSの機動性に追従できる車

両は限られる。その中で白羽の矢が立ったのが、多様な地形に対応でき、MSの進出速度に追従可能なホバー・トラックであった。こうしてブラッドハウンドが開発されたのである。

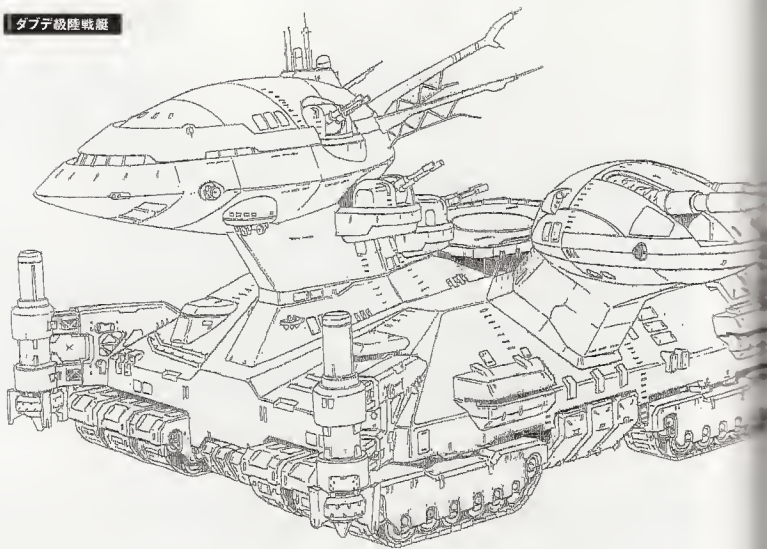
もともと装甲兵員輸送車をベースとしており、武装も、自衛用として20ミリチェーンガン装備しているのみである。ブラッドハウンドの最大の特徴は、アンダーグラウンド・ソナーを用いて地中の音響を探査可能な点にある。ミノフスキー粒子の影響を受けない探査機能によって、敵MSの位置や進攻方向を遠距離から確認し、所属MS部隊に周辺地域の戦術状況を伝達することができた。有視界戦闘に頼る戦場において、ブラッドハウンドから寄せられる戦術情報の価値は極めて高く、MSを可能な限り大量投入するという基本方針との相乗効果によって、戦術的局面でジオン軍を圧倒できる下地が整ったのである。ベテランが多いジオン軍のMS部隊に対しても互角以上の戦闘ができるようになったのは、こうした情報戦の勝利に負う部分が大きい。

ブラッドハウンドは、当初、東南方面軍第1混成機械化大隊、通称「コジマ大隊」においてMS部隊と同時に先行配備を受け、実戦運用で高評価を得た。特に、小規模のMS部隊による空挺降下作戦に随伴し、孤立した環境の中でも、部隊の作戦行動を支援できた実績は非常に大きく、機械化混成部隊の編成が正しい選択であったことを証明した。

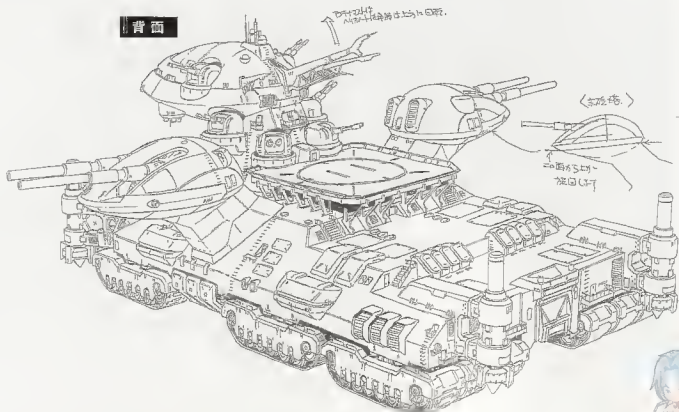
これらの運用実績を受けて、ブラッドハウンドはすぐさま前線の機械化部隊やMS部隊に配備され、部隊指揮に用いられた。最前線の部隊に指示を与える一方、戦線後方の上級司令部との通信を担当する中継機能の役割も果たしたのである。また、勇猛果敢で積極性に富む前線指揮官には、ブラッドハウンドを一種の移動司令部として扱い、前線を駆け回るものも多かった。たとえば、オデッサ作戦時における独立混成第44旅団のコレマック少佐などはブラッドハウンドに搭乗して常に部隊と行動をともにしたことで有名であった。

ダブデ級陸戦艇 & トーチカ

ダブデ級陸戦艇



背面



拠点防衛には不可欠なトーチカ陣地

地上におけるジオン軍の拠点、その中でも特にジオン軍が重視したオデッサ周辺地域には、幾重にも防衛線が張り巡らされていた。

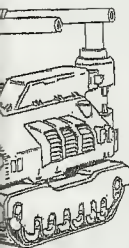
その防衛線の要となったのがトーチカである。もともと絶対的な兵力不足に不安を感じていたジオンの地上軍は、MSを機動防衛に充てる一方で、トーチカを始めとする防御拠点を建造することで兵力の穴埋めにしようと考えた。そのため、侵攻作戦が一段落した時点から、急速に防御拠点の構築に取りかかっている。

ジオン軍が建造したトーチカには複数種類が存在するが、もっともポピュラーなのは半金属製の要塞砲を備えつけたタイプである。

このタイプは前面を金属製とし、要塞砲基部は半球形の防盾とした。これによって要塞砲は一定の射界を確保すると同時に、耐弾性にも優れていた。このため、前面からの砲撃に対しては、連邦軍の61式戦車の主砲では致命的な損傷を与えることは難しかった。

また、後ろ半分は分厚いコンクリートで覆われており、これも重砲による直撃弾でも受けない限りは十分な耐久性を保持していた。

このようなトーチカが丘陵地帯などの地物を利用して防衛線の到るところに設置され、連邦軍はこれらを潰すのに多大な犠牲を強いられたのである。

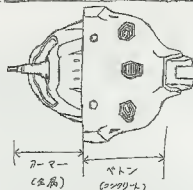


トーチカ

入射砲撃は
防壁と弾丸の衝突



ボルトシールド
防壁装置



ガンナー
(金属)

バトン
(コンクリート)

司令部や移動砲台などマルチに活躍した陸戦艇

ダブデ級陸戦艇はジオン軍が地上において使用した移動司令部である。ダブデはジオン軍が制式採用しただけあって、設計段階からミノフスキー粒子に対応すべく開発されている。前部艦橋が高い位置に突き出すように設置されているのも、ミノフスキー粒子散布下における有視界戦闘を考慮してのことである。

連邦軍の陸上戦艦との決定的な差は、その機動性にある。ビッグ・トロー級やヘビー・フォーク級陸上戦艦はいずれも熱核ジェットエンジンによるホバークラフトを採用しているが、ダブデ級は旧態依然とした履帯を使用した走行装置であ

る。そのため、連邦軍の陸上戦艦に比べて機動性に劣ることは否めないが、これは開発が難航することを嫌って、戦争に間に合わせるために、より確実な走行装置を選択したと推測される。もっとも、地球侵攻作戦の開始当初における制空権はジオン軍が握っており、その意味ではダブデの機動性の低さが問題になることはなかった。

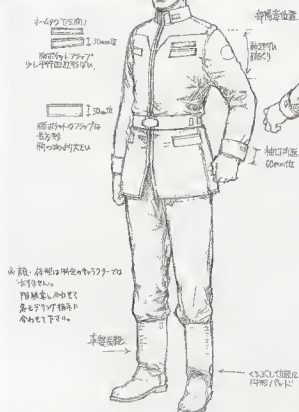
ダブデは陸上戦艦と同様、大口径の主砲によって火力支援を行なうが、艇体に比して主砲口径が大きいと、発砲時の反動による転覆を避けるために、砲撃時には艇体四隅にあるアウトリガーを地面

に打ちつけて固定することもある。このこともまた、ダブデの機動性を低下させた一因といえるだろう。

オデッサにおける一連の戦いで、ジオン軍は複数のダブデを投入しているが、その多くは失われた。そのうちの少なくとも2艇はRTX-440が撃破したものである。うちその1艇にはRTX-440の開発に携わった連邦軍の技術将校が二重スパイとして搭乗していたとも噂される。いずれも戦場伝説の類に過ぎないだろう。「戦場の死神伝説」と同様、激戦場にはこの手の噂話が絶えないものである。



地球連邦軍 士官

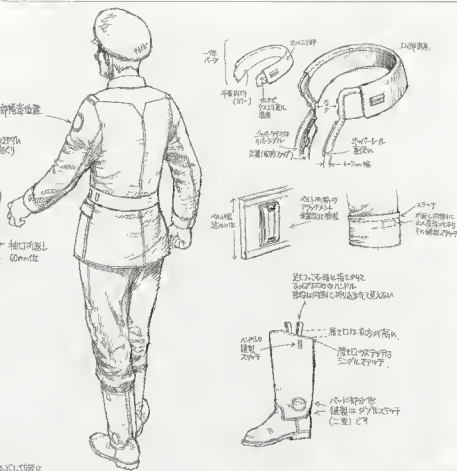


士官と一般兵の 装備の違い

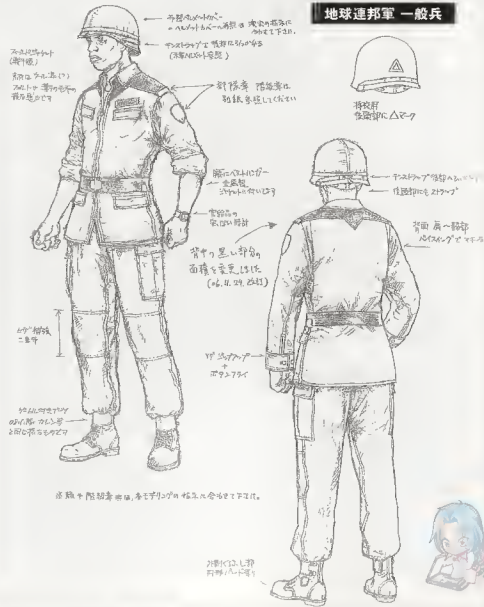
連邦軍士官の戦闘服は、基本的に一般兵と同等のものである。ただし、士官に限っては、サービスユニフォームやオフィスワーク用の常装、礼装のオーダーメイドが許されているため、階級が上になると材質などが良いものになっている場合がある。ちなみに士官と下士官の戦闘服が、外観上はほぼ同じなのは、狙撃などを考慮してのことである。

通常、連邦軍士官は軍帽を着用するが、最前線勤務に就く者はヘルメットを着用する。しかし、背囊や雑費などは携行せず、拳銃程度しか持たない。

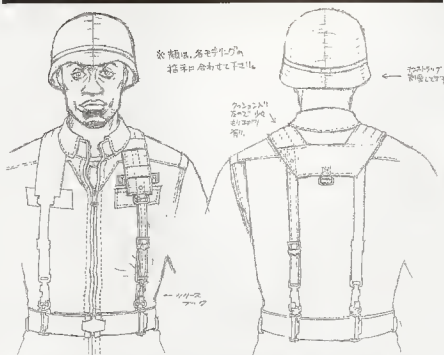
成り立ちからして地球上を主戦場としている軍隊であるため、連邦軍の軍服には地域性に合わせたバリエーションがある。また、被服以外の一般装備もジョン軍に比べて長い実用の歴史に裏付けられているだけあって、洗練されたものが多い。その点は、懐古主義的なジョン軍とは対称な点になっている。



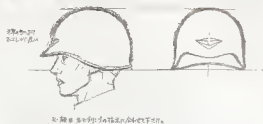
地球連邦軍 一般兵



サスペンダー



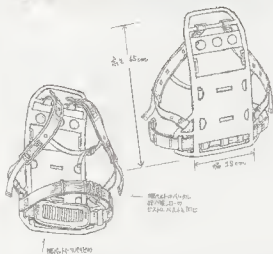
ヘルメット



手袋

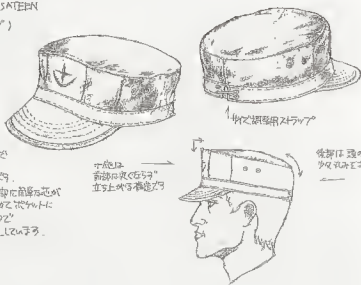


バックフレーム

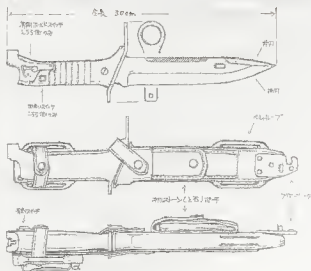


作業用キャップ

作業用キャップ (TYPE IとII、共に TYPE II と同じ)

AP, UTILITY, SATELITE
ユーティリティキャップ

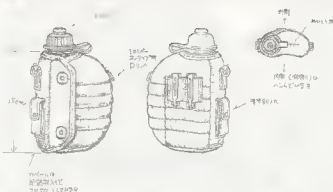
ナイフ



地球連邦軍の一般的な兵士の装備は、旧世紀に使用されていたものと比べても、劇的な変化はほとんど変わっていない。狙撃を避けるために、士官を示すサインがヘルメットのバックに描かれる伝統も継承されている他、カモフラージュ用の草木を縫い付けられるためのストラップも健在である。ヘルメットは基本装備であるが、戦闘、警備任務を外れている時や、車両整備作業などには作業用キャップが用いられる。ナイフは兵士にとってもっとも重要な装備の一つであり、単なるツールではなく、兵士にとってかけがえのない相棒としての役を果たす。特に連通戦が増えた重力戦術での戦いでは、場合によっては銃撃戦よりも、重剣突撃が有効なこともあった。機密に入られた兵士の装備一式は、バックフレームに結束して背負われる。任務や運搬物に柔軟に対応できるバックフレームは、背負い心地は今ひとつだが、一般的なバックパックよりも戦場では便利であった。



水筒

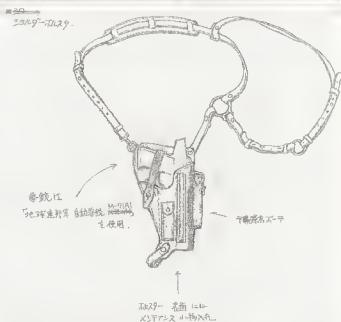


無線機

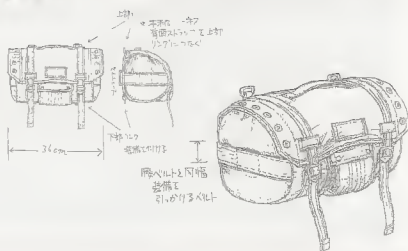


運動戦場に孤立しても、しばらくは戦力を失わずに済むように、一人あたりの兵士が持つ荷物の量は非常に多い。このページに示した以外にも、非常持行食、携帯食器、小銃用クリーニングキット、ポンチ、懐中電灯、ファーストエイドキット、注射、小型ショベル、酸素ガスマスクなど多岐にわたる。倒壊時間の中でも、これらの装備がすぐに取り出せるよう、バンキングする際に、兵士は入念にチェックしている。迷霧に入られてしまう装備の他にも、障害や地雷、コンパス、無線機など、頻繁に出し入れる装備用に各種ギッチが用意されていて、これらはバックフレームから伸びるハネスやサスペンダーに取り付けられる。ほかにも手榴弾や拳銃、水筒などが加わり、一人あたり、最低でも30キロ程度の装備を運ぶことになる。無養生は装備には加えられていないが、至極足と呼ばれる後部を防ぐために乾いた靴下は必需品であった。

自動拳銃 M-71A1 ホルスター



バッグ



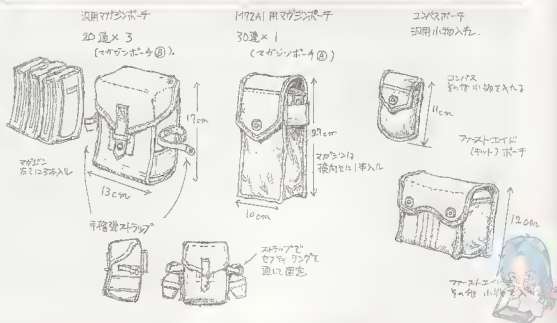
破片手榴弾 M-167A1



発煙手榴弾 M-81



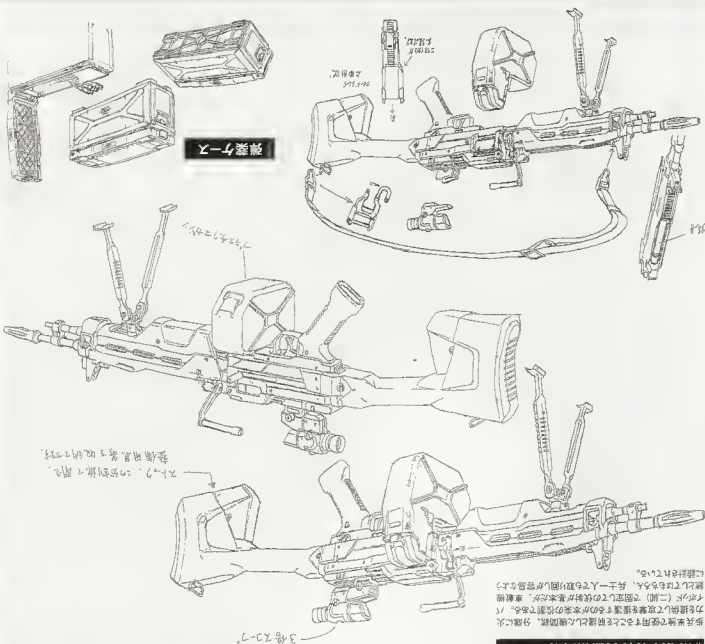
各種ポーチ



対MS特技兵に火力を提供した機関銃

歩兵隊で使用することを前提とし、機頭銃、分隊に火力を提供して攻撃を遂行するものが本来の役割である。バスタード（二脚）で固定しての使用が本来だが、車載機銃として使われることも多い。兵士一人でも取り回しが容易なように設計されている。

M-299 分隊支援機関銃



M-299は歩兵分隊に配備された軽機関銃で、通常、一個歩兵分隊につき1挺が割り当てられている。分隊の3名で機関銃所を構成し、銃手1名、弾薬手2名が

を立ることによって、前部にある二脚

分隊の火力支援に用いられる。すなわち、

は分隊火網の中核として火網を形成する。

M-299の給弾方法はヘルト式とマガ

ジノ式がある。ヘルト式給弾の場合、弾薬ケースに収納されている弾薬ヘルトに

よって給弾され、弾薬手1名が銃手を担

持た、M-299は車載用機関銃としても

行なわれる。一方、マガジノ式給弾の場合は大型の

弾倉を銃の下部に装着する。重量がある

ために突撃射撃は基本的に不可能である

が、ヘルト式給弾に比べてシヤム（弾詰まり）が発生しづらいので、とくに砂漠

やシヤムなど、過酷な環境下ではこ

ちのほうが多用される。また、この場合、もう一人の弾薬手が銃身交換を担当する。ヘルト式給弾はマガジンに比べて長時間の射撃が可能のため、主として防衛時に用いて行なわれるほか、車載下攻撃においても

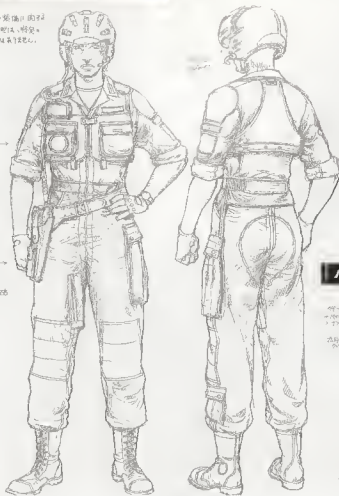
その空白時間の確保は重要である。

RTX-440用パイロットコスチューム

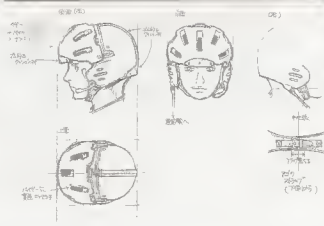
このコスチュームは、高気圧環境下の飛行に耐えられる。視界・呼吸は、呼吸器・酸素供給装置により行われる。

腕部にはセンサーが取り付けられている。

パイロットは、このコスチュームを着用して飛行する。このコスチュームは、高気圧環境下の飛行に耐えられる。



パイロットコスチューム(ヘルメット)



陸戦のエリートとして独特の文化を持つ戦車兵

長らく陸戦の王者として君臨し、エリート部隊としてのプライドを育て続けてきた戦車兵は、戦車兵気質とでも呼ぶべき独特のチームワークを持っている。旧世紀の戦車兵は、車長を中心に、あたかも家族のような人間関係を醸成し、乗員それぞれの役割に応じて、戦場以外の作業も分担していた。特に、操縦手のコンディションは全員の生死に直結しかねないため、戦車の整備以外、可能な限り休息を取ることが認められている。

しかし、61式戦車を見ればわかるとおり、進化したテクノロジーによる省力化が行われている。戦車長と操縦手はお互いに離れて乗り込むため、互いの関係も、旧世紀の戦車のような家族にも似た一体感というよりは、プロフェッショナル

同士の信頼関係に变质していった。

戦車兵の装備について、車長と操縦手に基本的な違いはない。頭部を保護するために、パッド入りの革製ヘッドギアを装着することが推奨されていたが、これを嫌って、略帽のみで済ませる戦車兵も多かった。長時間、快適とはいえない狭いシートに座っていなければならないことから、ユニフォームの手の届く範囲に大型のポケットが付いている。また、ユニフォームに重ね着る皮ベストの背中には車内にこもる熱気に対応するため、冷却液を通すチューブ状の部位を見ることができ。

車長、操縦手とも基本的な装備は変わらないが、危険な任務に就いていた荒く

れ部隊では、ブーツの紐を緩めるなど、行儀の悪い戦車兵の姿がたびたび見られる。

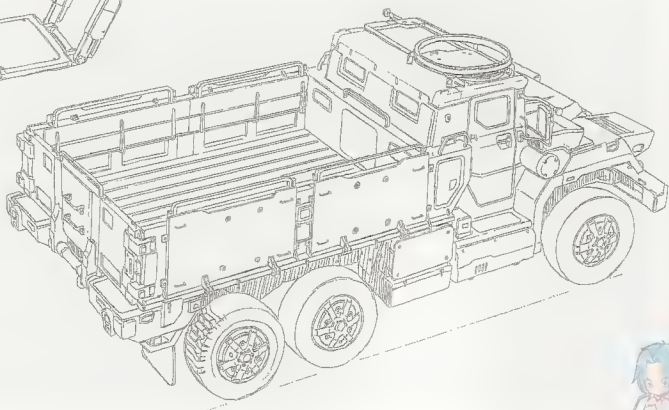
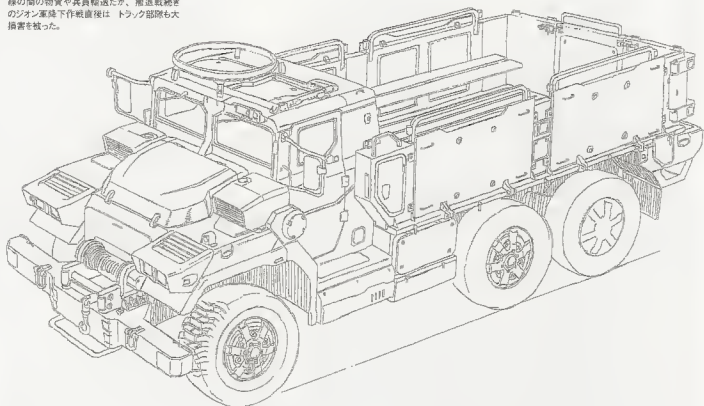
RTX-440のパイロットも、広い意味では戦車兵ということになるかもしれない。しかし、RTX-440は戦車からMSへの過渡期の兵器にあたるため、コックピットの設計が大きく見直されている他、補強したザクの技術をフィードバックしていることもあって、居住性やインターフェイスが一新され、ユニフォームはかなりシンプルになった。特に戦車とはまったく異質の衝撃に備えなければならないRTX-440陸戦強襲型ガンタンクのシートの衝撃吸収能力はかなり優れているため、パイロットは皮ベストからは解放されていた。



4.1/2t 6×6 カーゴトラック

トラック

軽量化された車体と6輪駆動で、悪路の克服性も優れている。しかし、本格的な戦闘に耐える車両ではないため、本来の目的は後方と前線の間の物資や兵員輸送だが、撤退戦続きのジオン軍降下作戦直後は、トラック部隊も大損害を被った。

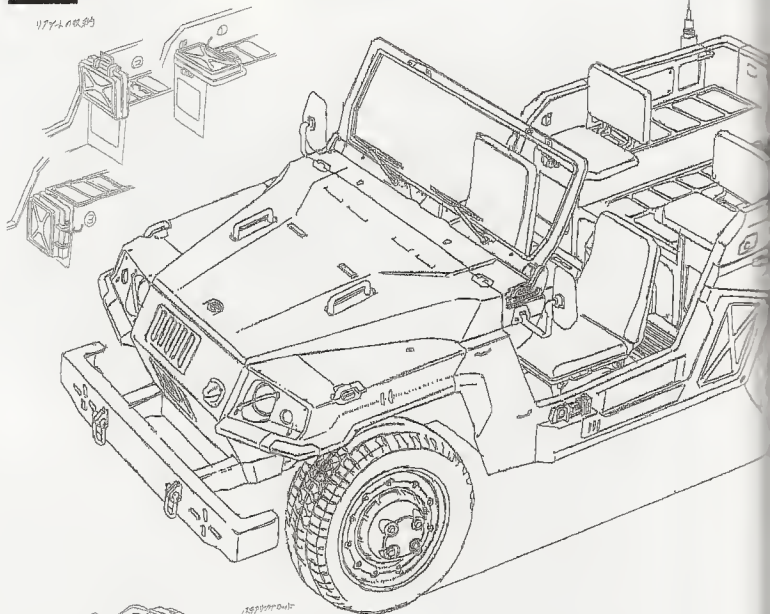


MS 1510
重刊校印

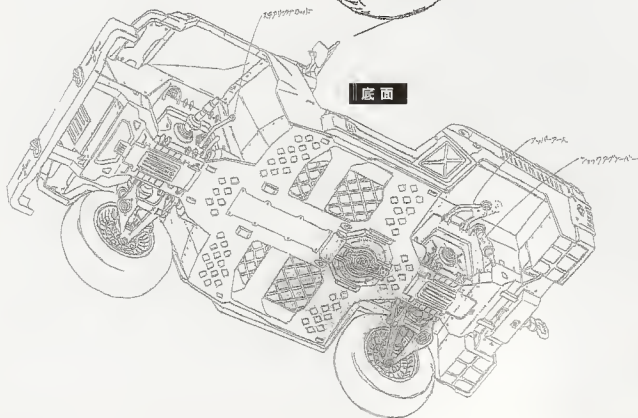
軽自動車 M72 1/2t LAKOTA(ラコタ)

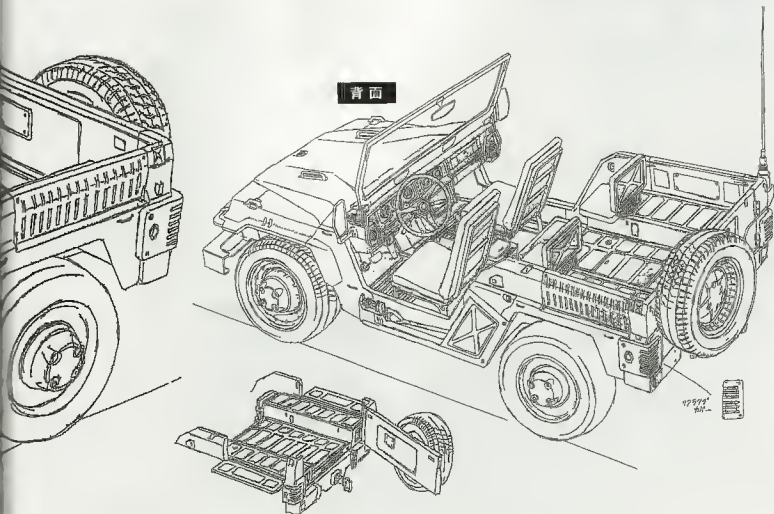
ラコタ

リアシート収納



底面





ジオン軍の制式軽機動車であるサウロベータに比べると、すべてがシンプルである。居住性や安全性など、犠牲にされた部分も多かったが、その分、取り回しが楽で文字どおり、兵士の足として大活躍をした。

対MS特技兵と共に駆けた軍馬

連邦軍兵士から「歩兵の足」として親しまれているのがM72 1/2tトラック「ラコタ」である。汎用性の高いこの車両は地上の連邦軍内のあらゆる部隊に配備されているが、ことに歩兵部隊や特技兵部隊などで重宝されていた。エンジン周りには過酷な使用にも耐えられる信頼性の高い電気駆動式である。また四輪駆動のために不整地走破性も高く、少々乱暴に扱ってもビクともしない頑強さが兵士たちに評価される所以となっている。

ラコタは歩兵部隊や特技兵部隊などでは主として重火器類の運搬に用いられる。対MS特技兵部隊では、1個分隊につき2両のラコタが割り当てられた。分隊の定員は5名であり、対MS重誘導弾「リジーナ」のパッケージと兵員を運ぶのに2両が必要だったからである。結果、1個小隊につき8両のラコタが割り当てられた。この時は、分隊支援火器M-299を

銃架に据えつけて車載機銃として使用していた。

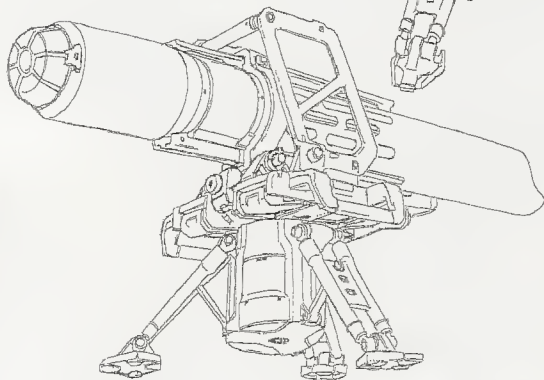
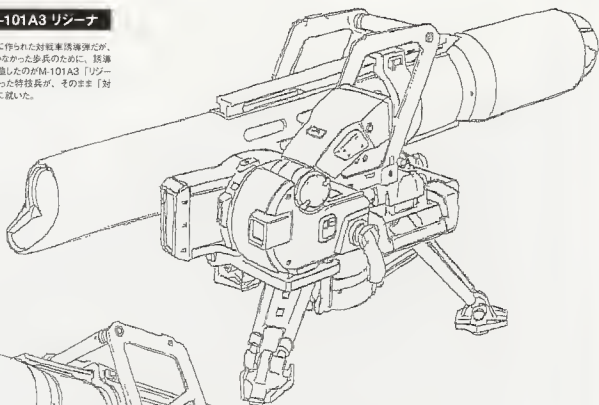
対MS重誘導弾リジーナの装備一式は、分解して所定の位置に備えつけられるようになっており、誘導弾のみの場合は3本セットで積載できた。

また、リジーナは陣地などに設置して使用されるが、緊急の場合にはラコタに車載したまま発射することも可能であった。ただしこの場合、照準モニターを介しての誘導はほぼ不可能なため、ラコタの機動性を活かしてMSに急接近を計り、ゼロ距離射撃を行なう必要があった。したがって、よほどのことがない限りこのような運用がなされることはなく、最後の手段として用いられることになる。「ザクハンター」たる対MS特技兵は、歩兵に比べてふんだんな装備を与えられていたが、それは任務の厳しさの裏返しでもあった。

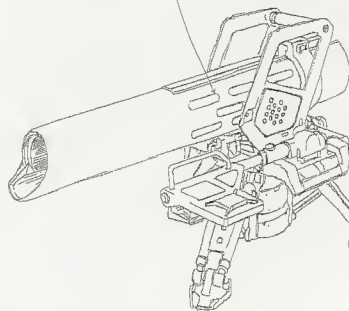
対MS重誘導弾 M-101A3 REGINA (リジーナ)

対MS重誘導弾 M-101A3 リジーナ

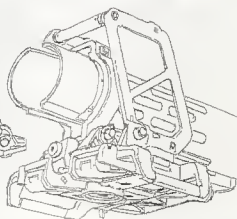
もともとは戦車を撃破するために作られた対戦車誘導弾だが、対MS戦に有効な武器を持っていなかった歩兵のために、誘導ミサイルをスケールアップして急造したのがM-101A3「リジーナ」である。戦車特りのプロだった特技兵が、そのまま「対MS特技兵」にスライドして任務に就いた。

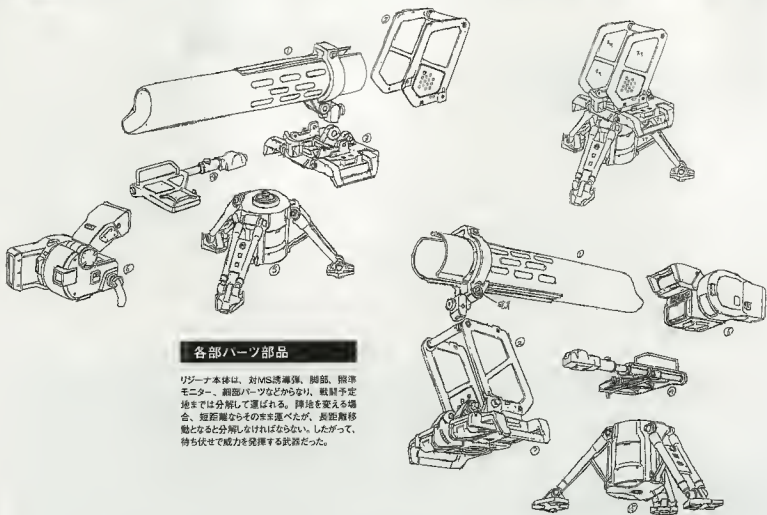


エッジの鋭い、角の鋭い形状のミサイル



誘導弾未装填時の細部





各部パーツ部品

リジーナ本体は、対MS誘導弾、脚部、照準モニター、顔部パーツなどからなり、戦術予定地までは分解して運ばれる。降地を変える場合、短距離ならそのまま運ぶが、長距離移動となると分解しなければならない。したがって、待ち伏せで威力を発揮する武器だった。

対MS戦用にスケールアップされた急造兵器

ジオン軍による地球制圧作戦は、当初、まさに破竹の進撃と呼ぶにふさわしい進撃を見た。特に、ジオン軍の新兵器MS「ザク」に対して、地球連邦軍は有効な兵器を持たず、抵抗する術が皆無だったことが、ジオン軍の進撃速度に拍車をかけた。

そのような絶望的な戦局のなか、奮闘した部隊が、「対MS特技兵部隊」である。彼らはもともと特技兵、つまり対戦車部隊として編成されていた部隊であり、対戦車ミサイルを駆使しての戦車狩りを専門としていた。

有線ワイヤーを通じて送られてくる映像情報をモニターに映し出し、照準手がコントローラーを使って命中部位まで操作するというオーソドックスなシステムを有する対戦車ミサイルであったが、ミノフスキー粒子の干渉を受けずに済むだけでなく、歩兵にとって最悪の敵である戦車に対抗できる兵器として、特技兵と共にその存在意義は大きかった。

以上から、ザクの脅威に直面した連邦

軍は、従来型の対戦車誘導弾をスケールアップした「対MS重誘導弾M-101A3リジーナ」を開発し、これを特技兵部隊に配備し、MSに対抗させようと考えたのである。

対MS特技兵の任務を一言で表わせば「対MS重誘導弾リジーナを駆使して生身の兵士がザクを撃破する」となる。常にMS部隊にぶつけられるため、他兵科に比較して損耗率が高くなるが、その一方で各方面軍から配備要請が殺到したため、本腰を入れた部隊編成が追いつかず、訓練を終えた新米将兵が片端から投入されては、損耗を重ねるという状況からなかなか抜けることができなかった。

対MS重誘導弾M-101A3リジーナは、有線誘導式の対MSミサイル、本体、照準モニターからなるシステムであり、通常は各パーツに分解された状態で、ラクotaのような軽機動車に搭載して戦場まで運ばれた。

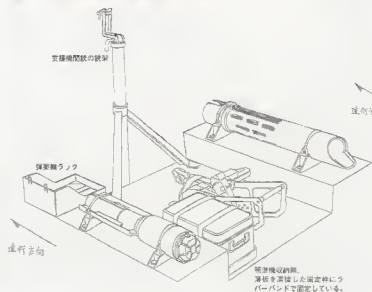
組み立ては非常に簡単で、ケースに収納された状態の誘導弾を、本体シリン

ダーの前面に、スリットに合わせて装着するだけである。それから目標に向けておおよその方向と仰角を取り、発射する。誘導弾の尾部には本体と繋がるケーブルが付いているので、あとは対戦車誘導弾と同様の操作をするだけでよい。

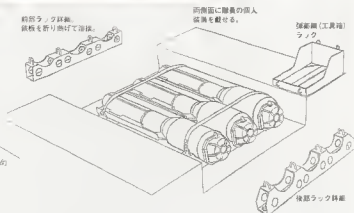
ただし、リジーナは本質的に待ち伏せ兵器であるため、敵の兵力や進路が予想できる状況での奇襲など、用途が限られていた。歩兵や随伴車両が充分な敵が相手の場合、よほどの幸運と勇気がないと攻撃すらかなわず、また多くの場合は追撃されて大損害を出した。ベン・バーバリー中尉の特技兵小隊も、連戦の中でほとんどの兵員が戦死している。しかし、あえて命の価値に目を瞑るなら、歩兵のみで13機ものザクを撃破しているなど、コストパフォーマンスは非常に優れている。MSのみを大きな強みとするジオン軍にとっては、まことに厄介な兵器だったと言えるだろう。

ラコタ荷台のリジーナ搭載方法 (リジーナ予備弾の搭載)

ラコタ荷台のリジーナ搭載方法 (リジーナ本体の搭載)



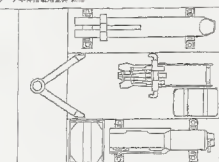
薄板を蒸検した固定枠にラバーバンドで固定している。



リゾーナは分解状態でラコタの荷台に搭載される。予備弾は3発程度しか持てないが、待ち伏せ兵器であることを考えれば充分である。連邦軍にもMSの配備が始まると、対MS特技兵の出番は減ったが、警戒任務は終戦の日まで続いていた。

ラコタの荷台のリジーナ搭載方法 (各部アップ)

リファクタリング技術を用いた、修正



照準機收納箱。
輕合金主彈體色丁塗裝



反対側の蝶番



発射筒と弾頭の固定具。
鉄板を折り曲げて溶接。
固定部位の直径に合わせて大きさは、まちまちになっている。



台座の固定具。
3ヶ所の鉤でラバー
バンドを留める。



242

支援機関間の連携



軸受けにロック機能とスプリングが入っている。

鋼索支柱。
丁字材を基礎

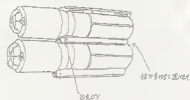


段差にぶつからないように斜めに削り落としている。



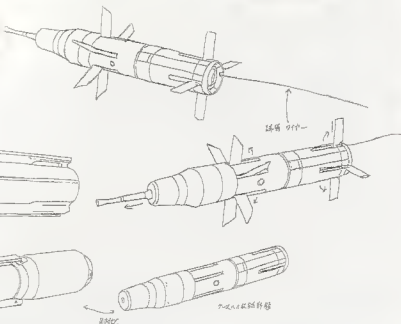
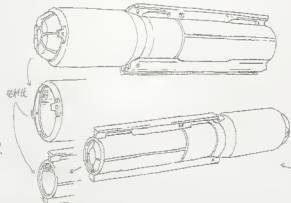
鉄筋主柱の基礎。
大型ワッシャで補
強している。





ミサイル

ミサイルはチューブ型コンテナに納められている。リジーナへはこのコンテナごと装填して使用された。



テクノロジー ザク

枯れた技術で巨獣を仕留めた狩人達

対MS特技兵とは、対MS重誘導弾リジーナを運用して、敵MSを撃破することを主務とする部隊であり、編成当初はザクを撃破できる数少ない対抗戦力であったことから、ザクハンターとも呼ばれていた。

編成は、最小ユニットが5名からなる分隊で、3～4個分隊を持って1個小隊とした。通常の師団（名称は似ているがジオン軍の「機動師団」とは、規模の点で比較にならないほど小さい）では、歩兵中隊ごとに特技兵1個分隊が割り当てられていたが、ザクへの対処が焦眉の問題となっていた各地の部隊からは配備要請が矢の催促であり、特技兵の育成と配備はなかなか追いつかなかった。

特技兵は、小隊単位で運用される。これはリジーナが待ち伏せ兵器であり、集中射撃することによって真価を発揮するためである。戦い方は、敵MS部隊の進出予想地点に予め簡易陣地を構築し、事前に火線網を形成する。

小隊の配置は、丘陵や森林などの地物を利用して部隊の進退を考慮しつつ、各分隊のリジーナが複数の特火点に射線を指向できるようにした。MSの進攻方向および進入経路は予め想定可能なため、準備時間に余裕がある場合には射程距離をはじめとする数値データを事前にセットしておく。

分隊は各々が1基のリジーナを操作し、リジーナの装填や照準を担当する以外の

兵員は、支援機関銃やライフルによって警戒任務にあたった。

リジーナは、対MS重誘導弾として従来の対戦車用有線ミサイルをスケールアップした兵器である。有線ミサイルは、ワイヤーを通じて照準モニターの中心を目標の位置情報としてミサイルへ送り、ミサイルはその情報に沿って飛行して命中する誘導方式であるオーソドックスなテクノロジーだが、電子妨害に強く、有視界戦闘が中心となった一年戦争では有効だった。同戦争では、例えばサイド7の戦いにて、8基のミサイルボッドを搭載した有線ミサイルエレカの存在が確認できるが、これもリジーナと同じ誘導システムを使用していると思われる。

ところで、MSには致命傷を与えうるリジーナも、敵随伴歩兵に対しては無力に等しい。そのため、敵の随伴歩兵に対処するために、特技兵分隊には分隊支援機関銃M-299が与えられていた。固有の強力な火力で、前進してくる敵歩兵部隊に対する制圧射撃を行なうのだ。その他の兵員はライフルや自動小銃でこれを支援した。

基本的に、支援火器班の任務は敵の随伴歩兵からリジーナを操作している仲間を守り、対MS攻撃に集中できる環境を作ることにある。つまり、リジーナを操作する兵士と、支援火器にあたる兵士とで役割分担をして、それぞれの弱点をカバーしているのである。

ちなみに、対MS特技兵とは、リジーナの運用に直接関わる兵士のことを指す。分隊の中でも、指揮官や分隊支援機銃手は、厳密には特技兵とは呼ばれない。

特技兵部隊の戦術は待ち伏せ攻撃であり、通常は一撃必殺を本分とする。一発目がはずれた時、または命中が致命傷に至らなかった時には二次攻撃を行なう場合もあるが、基本的には速やかに陣地転換をはかる。逆に言えば、迅速に陣地転換することを見越して、部隊員を配置するのが特技兵部隊の鉄則である。したがって、いくら見晴らしが良いからといって建物の二階などに重量のあるリジーナを配置するなど自殺行為に等しかった（とはいえ、新兵はしばしばこの過ちを犯した）。

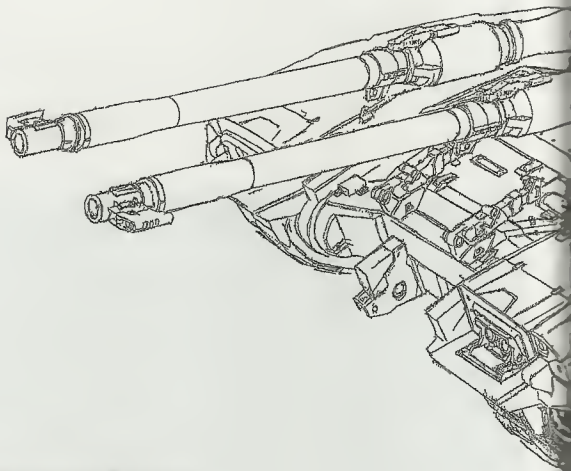
敵MSの進出予定地に先んじて待ち伏せをする必要から、特技兵部隊にとって装備車両は重要だった。特技兵部隊には怪機動車ラコガが優先配備されているが、これは車両自体の信頼性もさきながら、急速離脱を行なう必要性から、トラックより機動力があるラコガが適任とされていたためである。

戦争中盤以降にさしかかり、連邦軍が一点つける状況になると、分隊ごとに装甲ホバートラック1両が割り当てられる特技兵部隊も現れた。MSにも匹敵する機動力を獲得したことで、この頃のザクハンターは、ジオン軍にとって油断ならない敵となっていたのである。

M61A5 MBT 61式戦車5型

M61A5 MBT 61式戦車

宇宙世紀0061年に制式化され、20年近くも主力戦車であり続けた61式戦車。それだけ長い歴史を持つことができた理由は基本設計の正しさと、余裕のある巨大な事件にあった。中でも、後期生産型を代表するのが、この61式戦車5型であり、ヨーロッパおよび北米戦線に重点的に配備されていた。巨大な地球の中身は連装155ミリ滑腔砲の自動装填装置が占めている。対MS戦ばかりに注目すれば否戦を強いられた61式戦車だが、その実、MSをも一撃で葬る威力を秘めた主砲の威力は絶大で、ベテラン戦車兵の手にかかって倒れたMSは数知れない。まさに61式戦車は地球連邦軍の屋台骨だったのである。



強力な火力で連邦軍を支えた陸の王者

ジオン軍が開発したMSの登場によって、戦場における戦車の立場は一変した。それまで地上戦の主役であった戦車は、一夜にしてわき役へと押しのけられた。

61式戦車は一年戦争当時における連邦軍の主力戦車であり、制式採用年は宇宙世紀0061年である。したがって、開戦の時点で採用から18年が経過しており、すでに旧式化していた。

それでも、後継車両が開発されなかったのは、本車がそれだけ優秀な戦車だったことの現われとも言えるだろう。

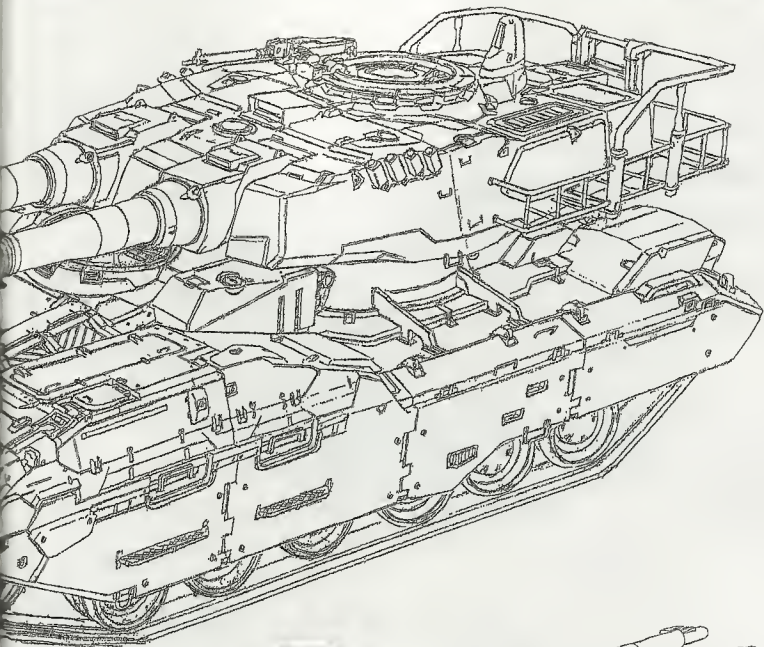
ただし、マイナーチェンジはしばしば行われ、また配備地域の特性を考慮した現地改修なども行われている。このため、一口に61式戦車といってもそのバリエーションは多い。

ここで取り上げているのはM61A5、つまり通称5型と呼ばれるタイプである。5型は基本的な性能などは大きく変更されていないものの、主砲口径が異なり、後部に兵員輸送用のスペースを持っている点が大きな特徴である。

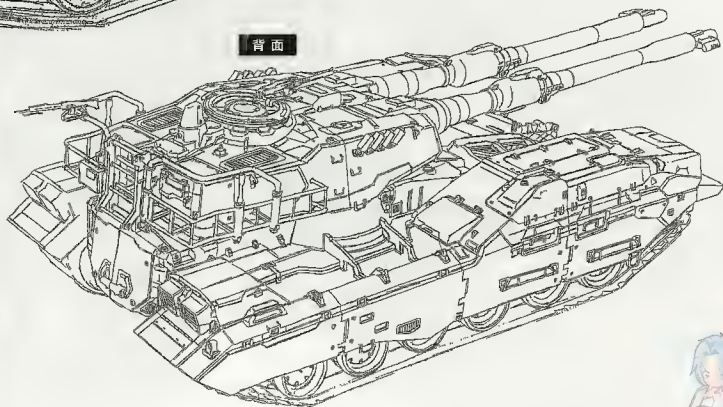
5型は主として欧州方面軍に優先配備されているが、これは来たる反攻作戦に備えてのことであろう。また、第44機械化混成連隊など、欧州方面には機械化部隊や戦車師団などが多かったこともその理由の一つである。

そして、大規模な反攻作戦が開始されるまでの間、各地において戦車部隊はジオン軍のMS部隊と小規模な戦闘を繰り返し、次第にその練度を高めていったのである。

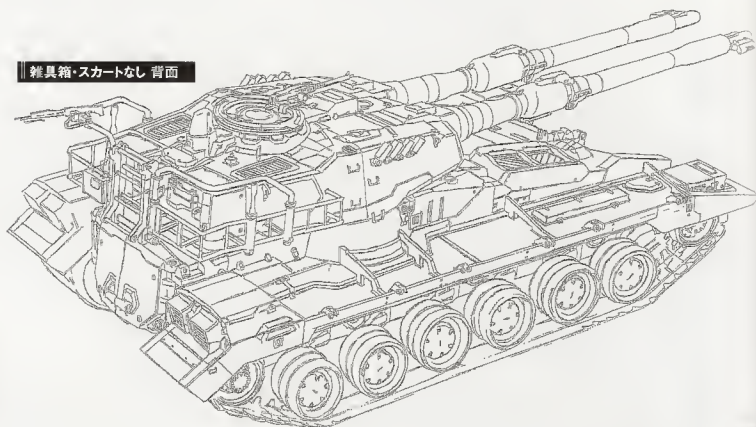




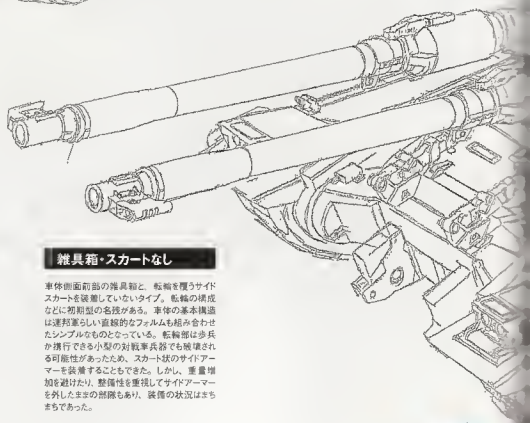
背面



雑具箱・スカートなし 背面



雑具箱・スカートなし



車体前面部の雑具箱と、転輪を覆うサイドスカートは装備していないタイプ。転輪の構成などに初期型の名残がある。車体の基本構造は連結緊しい直線的なフルムを組み合わせたシンプルなものとなっている。転輪は歩兵が横行できる小型の対戦車兵器でも破壊される可能性があったため、スカート状のサイドアーマーを装着することもできた。しかし、重量増加を避けたり、整備性を重視してサイドアーマーを外したままの部隊もあり、装備の状況はまちまちであった。



無骨なフォルムからにじみ出る王者の風格と自信

61式戦車5型の乗員は戦車長兼砲手と操縦手の2名からなっている。いわゆる戦車という兵器がスタンダードになった旧世紀には1両につき5人の戦車兵が割り当てられ、その後、3人で運用するという時代が長く続いたが、61式戦車はついに2人での運用を可能にしたのである。

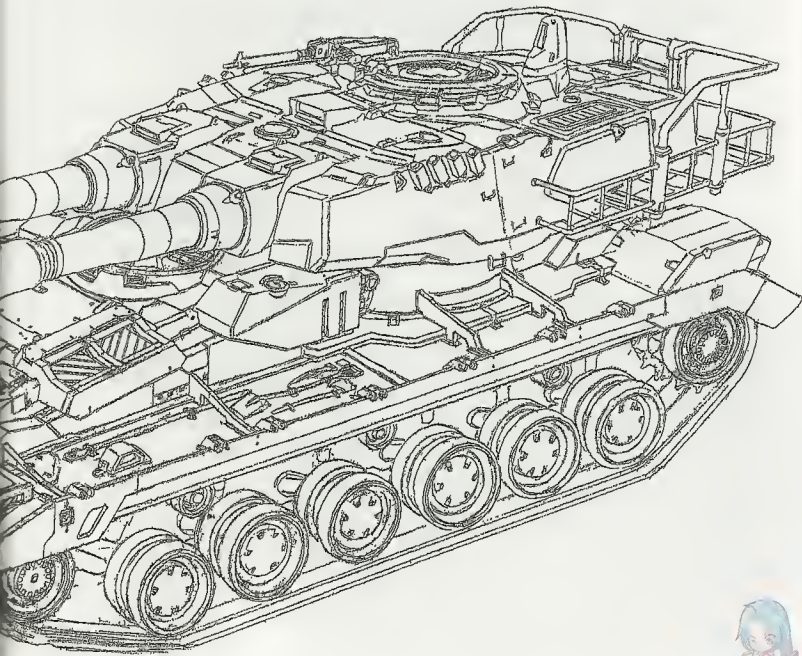
戦車長と操縦手の役割だが、まず戦車は迅速な移動によってその生存性が高ま

るため、操縦手は操縦に専念する必要がある、また砲手については車両の指揮と直結していることから必然的に戦車長が兼ねることとなった。コクピットがそれぞれ独立しているため、意志の疎通はモニターおよびスピーカー越しとなったため、61式戦車においては車長と操縦手の連携がなおさら重視された。

そのため、普段からの信頼関係が、実戦における生死を左右する。逆に言い換

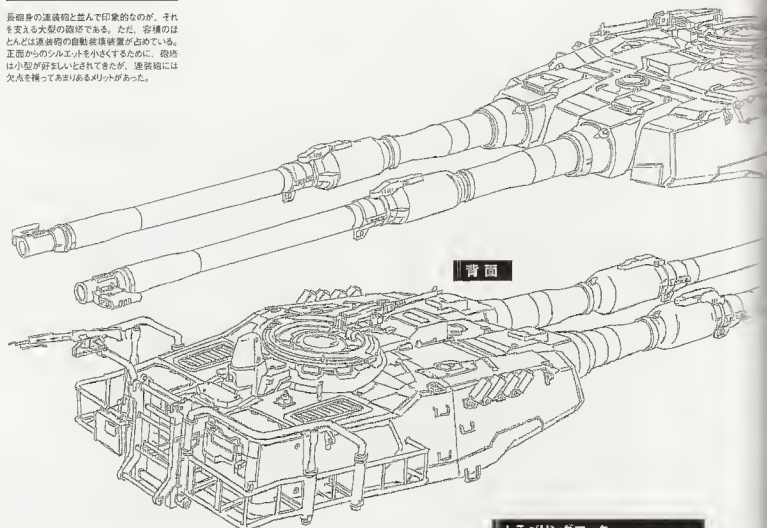
えると、反りの合わないクルーだと、たとえそれぞれの能力が高くても、その車両は本来の能力を発揮できないことになる。したがって、場合によっては階級下位者である操縦手が部隊を指揮する上官に対して配置替えを要求することも可能であった。

そういう意味において、61式戦車は一人乗りのMSに比べて、多分に人間臭い兵器だったといえる。



砲塔

長砲身の連装砲と並んで印象的なのが、それを支える大型の砲塔である。ただ、容積のほとんどは連装砲の自動装填装置が占めている。正面からのシルエットを小さくするために、砲塔は小型が好ましいとされてきたが、連装砲には欠点を補ってあまりあるメリットがあった。



背面

長砲身連装砲にふさわしい大型砲塔

一般的な61式戦車の主砲口径は150ミリであるが、5型の主砲口径は155ミリと若干増大しているため、ザクの通常装甲部分であれば貫通可能となった。

また、連装砲塔は他のタイプと同様だが、内部レイアウトや自動装填装置などが改良されている。

連装の主砲は場合によって同時発砲も不可能ではないが、あくまで単発での射撃が基本である。これは初弾が外れても次弾での必中を期してのことだ。搭載コンピューターが先の射撃結果から次発の最適倍数を瞬時にインプットし、砲手は射撃モニター上の十字カーソルを合せて発射スイッチを押すだけで目標に命中させることができるためだ。

ただ、61式戦車そのものがミノフスキー粒子実用化以前の設計であるため、実際には上記の電子戦装備は使用できないケースがほとんどであった。もっとも、

精度を度外視すればまったく使えないというわけでもなく、訓練が未熟な兵士にとっては、目視よりは遙かに役に立つ装置であることは間違いない。

逆に、戦人氣質な古参の戦車兵の中には神業的な射撃技術を持つ者も少なくない。これら古参兵たちの中には持前の鋭い「勘」で、2門の主砲を同時発砲させて2つの異なる目標を同時に撃破するという、ヤンデル中尉のような信じられない腕前を持つ者もいた。

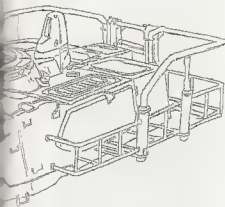
初期タイプの61式に比較して5型の砲塔はかなり低めに再設計されており、これによって被発見率を低下させることができ、さらに戦車壕にダッグ・インした場合には目視による発見を極めて困難にさせることに成功している。

なお、砲塔上面に備えられている機銃は車内からリモート操作で射撃可能となっている。

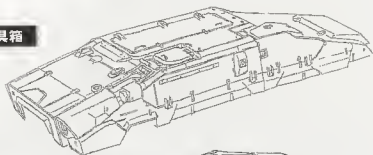
トラベリングロック

戦闘行動中以外は、車体の上下動による揺れを抑えるため、砲身は車体後部に備え付けられているトラベリングロックで固定されている。





機具箱



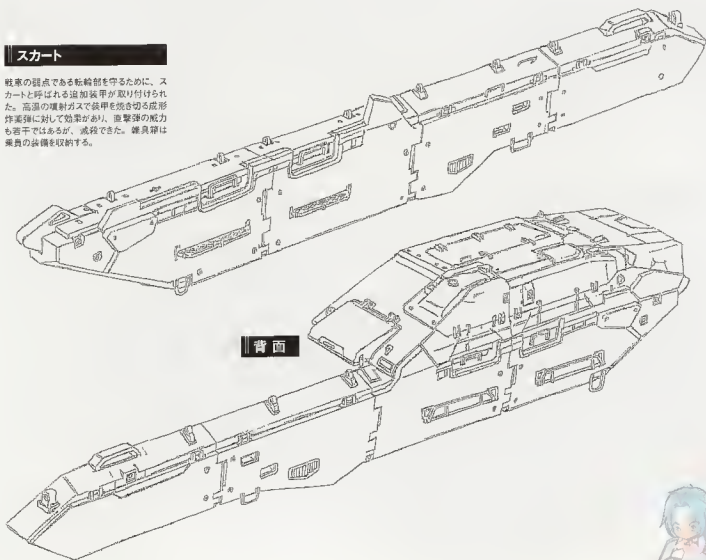
背面



スカート

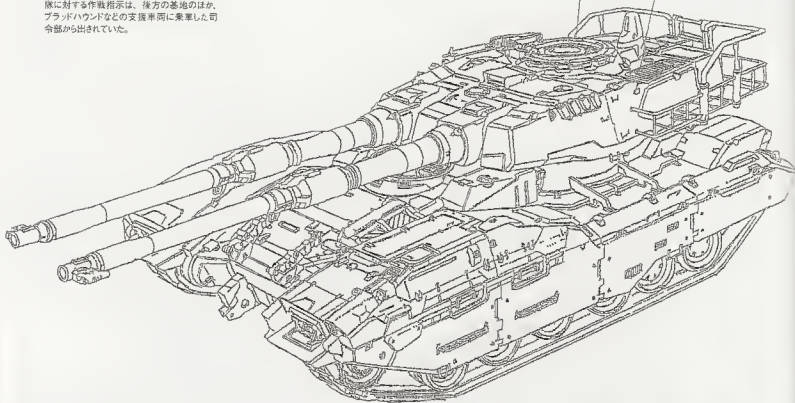
戦車の弱点である転輪部を守るために、スカートと呼ばれる追加装甲が取り付けられた。高温の爆射ガスで装甲を焼き切る成形炸薬弾に対して効果があり、直撃弾の威力も若干ではあるが、減殺できた。機具箱は乗員の装備を収納する。

背面



アンテナ

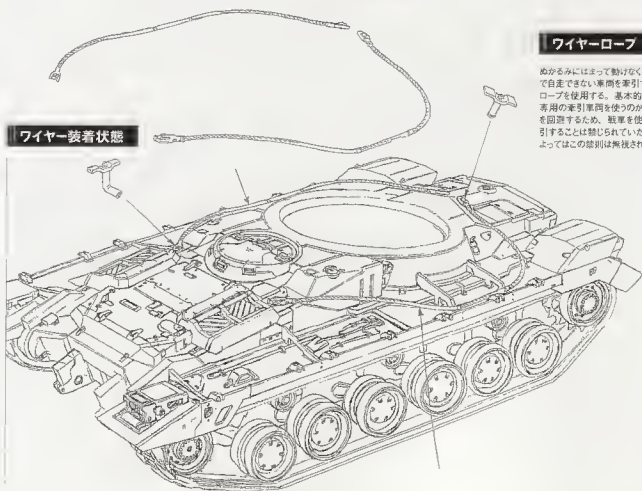
ミノフスキー粒子散布下とはいえ、戦車の実戦距離であれば無線はほぼ問題なく使用できた。車長は車内通信用インカムのほか、外部との無線受信の両方をこなさねばならず、そのほかに射撃手としての任務もある。一定規模の部隊に対する作戦指示は、後方の基地のほか、ブラッドハウンドなどの支援車両に乗車した司令部から出されていた。



ワイヤーロープ

ぬかるみにはまって動けなくなったり、故障などで自走できない車両を牽引する際に、ワイヤーロープを使用する。基本的に、戦車の牽引は専用の牽引車両を使うのが規則であり、故障を回避するため、戦車を使って別の戦車を牽引することは禁じられていた。しかし、状況によってはこの禁則は無視された。

ワイヤー装着状態



61式戦車の車内構造

ドライバー席

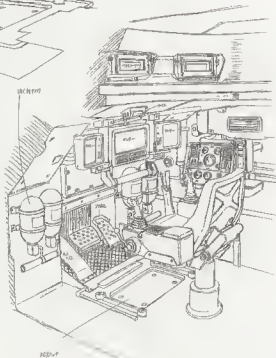
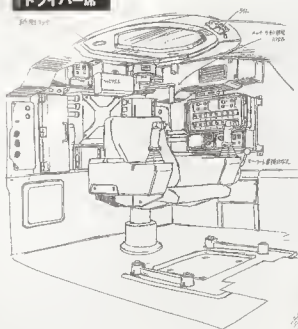
61式戦車の乗員は2名だが、車内での往来は考慮されておらず、操縦手席と車長席はそれぞれ独立している。なお、操縦手席上部にはペリスコープ付きのハッチがあり、シート下部に緊急脱出用のハッチがある。

また、操縦に際しては状況に応じてモニター、ペリスコープ、あるいはハッチを開け、直視によって行なった。そのため、操縦手のシートは上下動が可能な仕様となっている。

方向転換はハンドルではなく、シート両脇にあるレバーで行なう。そのため、本車の操縦にはそれなりの習熟が必要とされた。

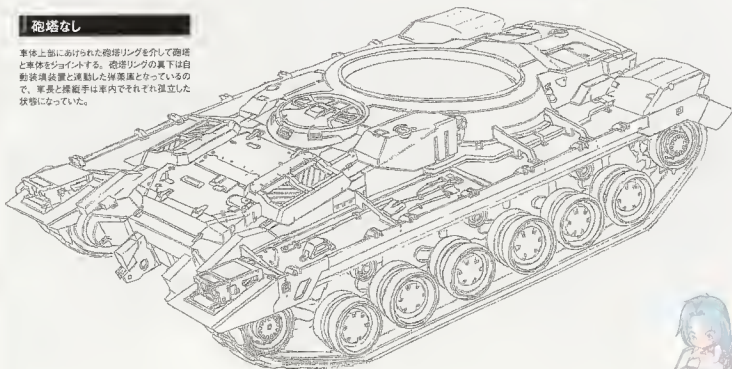
一方、車長席には砲塔関連の装置のほか、指揮情報関連の装置が並ぶ。また、シート両脇には砲塔旋回および仰角調整用のレバーがあるが、このレバーは操縦手の負傷などによって操縦不能になった場合に、操縦桿として切り替えて使用することが可能である。

61式戦車の主砲である155ミリ砲の弾薬は巨大で重量があるため、人力で装填するのは不可能である。そのため自動装填装置が開発されたが、連装式であることと相まって、この装置と弾薬庫だけで車内のスペースの多くを占めている。巨体のわりに車長のスペースが狭いのは、致し方ないところだった。

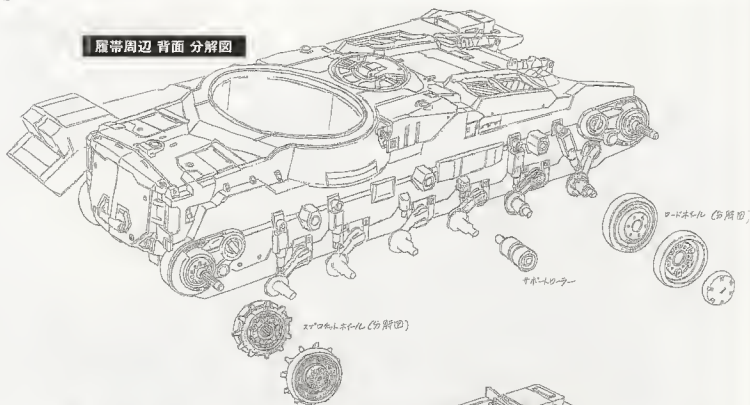


砲塔なし

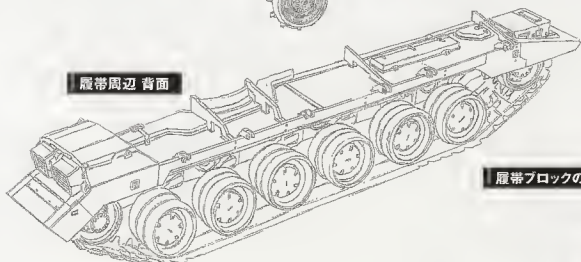
車体上部にあげられた砲塔リングを介して砲塔と車体をジョイントする。砲塔リングの裏下は自動装填装置と連動した弾薬庫となっているので、車長と操縦手は車内でそれぞれ独立した状態になっていた。



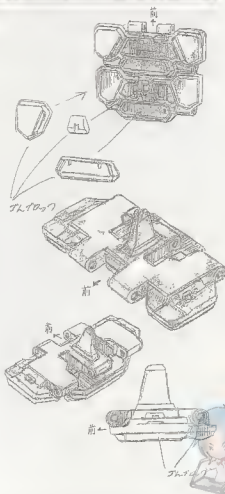
履帯周辺 背面 分解図



履帯周辺 背面



履帯ブロックの形状



前世紀からほとんど変わらない足回り

61式戦車の足回りには特筆すべき点は見当たらないが、逆に言い換えればそれだけ安定しているということでもある。電動エンジンは前部に搭載されており、駆動系のロスが少なく、効率的である。また、6輪ある駆輪はすべて独立したトーションバー・サスペンションによって制御される。このため走行安定性は良好であり、荒地にあって高い機動力を維持可能である。

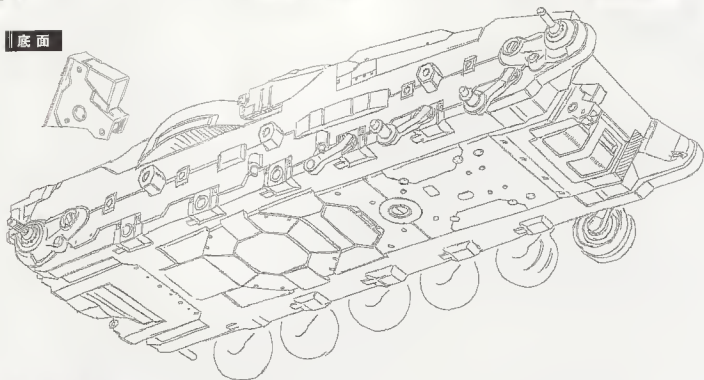
履帯はピン式で、接地面には硬質のゴムブロックを装着し、これによってサスペンションへの負担を軽減する一方、履

帯の摩耗も防ぐことができる。

本車の足回りは既存技術の組み合わせであり、それだけに信頼性は高いといえる。また、超信地旋回時における履帯外れなども比較的低発生率とされている。

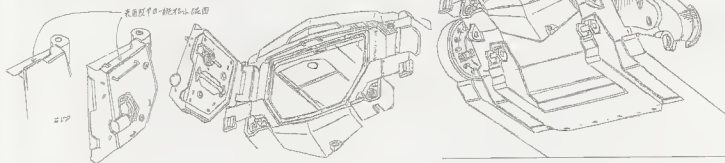
なお、5型には車体側面部にスカートが標準装備されているが、これは必要に応じて取り外すことも可能である。とくに寒冷地において積雪が多い場合には、雪詰まりを防ぐために最初から取り外されているケースも多く見受けられる。

底面



背面アップ

5型まで様々なタイプが作られた61式戦車であるが、車体後部には兵員輸送用のスペースとハッチがある。車体底面には操縦手の脱出ハッチの他、駆動部のアクセスハッチがあるが、駆動部の修理は前線では難しかった。



可能性を広げた兵員輸送スペース

複合装甲が採用された61式戦車の車体部分は、150ミリ砲と同等の直撃弾にも十分耐えられるだけの防御力を有している。しかし、それはあくまで水平射撃に対するものであり、上面からの射撃に対しては比較的脆かったと言われている。もっとも、本車両が開発された当時は全長18メートルもあるような人型兵器が登場することは想定されていなかったため、これは欠点と呼べない。少なくとも対戦車戦闘においては充分以上の装甲防御力を有していたのは間違いない。

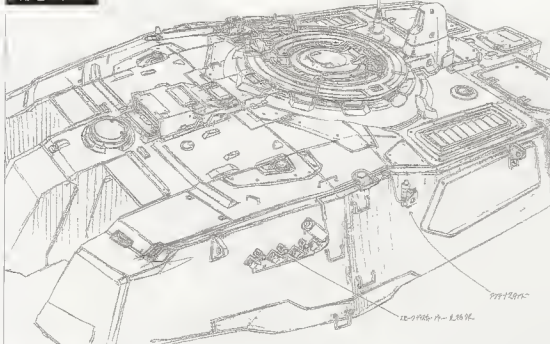
また、車体形状からもわかるように、エンジンは車体前部に配置され、被弾時における操縦手のサバイバビリティに一

役買っている。もっとも、これも前方からの被弾を前提とした話であるため、上部からの射撃に対してはあまり意味をなさない。

5型の特徴の一つとして、後部に兵員輸送用のスペースがあることが挙げられる。もともとこのスペースは長期にわたる任務などに対応するための予備弾薬や物資を搭載するスペースであった。しかし随伴歩兵にとっては乗るより運かに安全であるため、装甲兵員輸送車代わり使用されるケースが増え、あとから折りたたみ式の簡易ベンチが設置されるようになった。

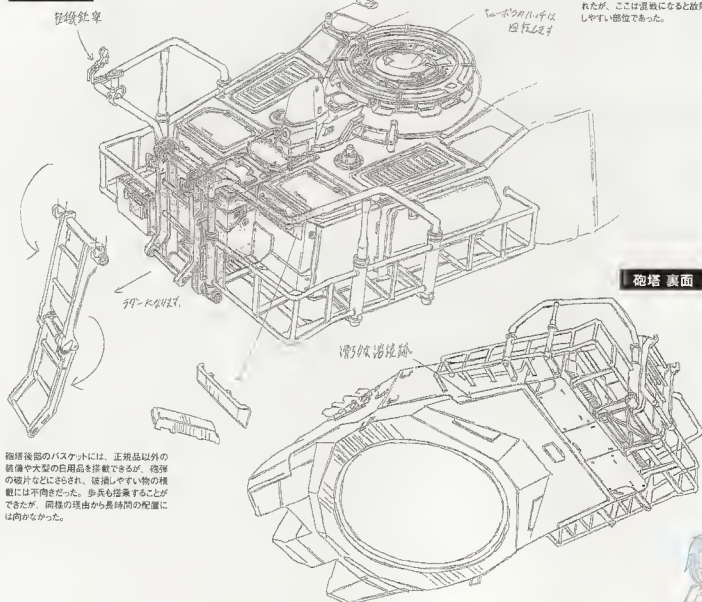


砲塔アップ



一年戦争では、にわかに近距離戦での連発戦が増加したため、煙幕を発生させるスモークディスチャージャーが重要となった。ここぞと言うときに出し惜しみしないのが、よい戦車兵の証しである。戦場の全体的な監視には、ハッチの後方にある主観測カメラが使われたが、ここは損耗になると故障しやすい部位であった。

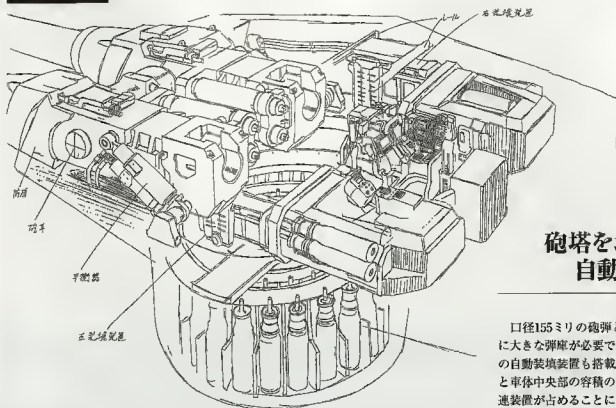
砲塔背面



砲塔後部のバスケットには、正銃品以外の銃弾や大型の自衛品を搭載できるが、砲塔の砲口などにさらされ、破壊しやすい物の搭載には不向きだった。歩兵も搭載することができたが、同様の理由から長時間の配置には向かなかった。



砲塔内 全景

砲塔を埋め尽くす
自動装填装置

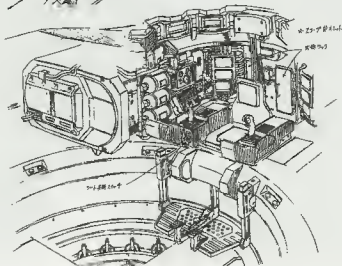
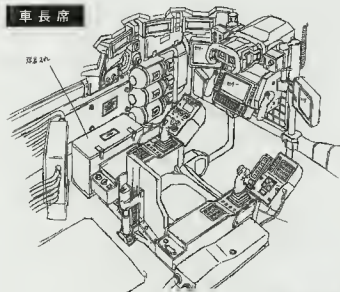
口径155ミリの砲弾ともなると、相当に大きな弾庫が必要で、かつ、連装砲用の自動装填装置も搭載したために、砲塔と車体中央部の容積のほとんどは主砲関連装置が占めることになる。特に、旧世紀の戦車であれば砲手や装填手が座を占めていた砲塔直下は、完全に弾庫となっている。

砲口径が大型化すればするほど、戦車砲の威力は大きくなっていくが、砲を搭載するスペースには限りがある。砲塔内のレイアウトを見ればわかるように、巨大な砲尾部分は、ほぼ砲塔の厚みと同じであるため、主砲の上向きの角度、すなわち仰角を大きく取ることができなかった。敵が同じ戦車であればほとんど問題にはならないが、対MS戦闘を想定した場合、火力では遜色ないはずの61式戦車が苦戦したのも、仰角が不足していて、有効打が期待できる接近戦になったときに、MSの弱点が集中する腹部より上に砲弾を命中させにくかったことにある。

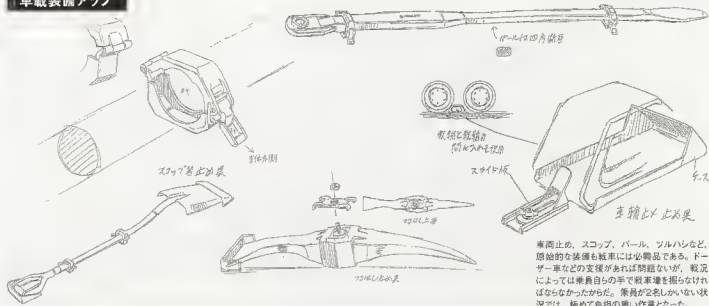
また、長砲身155ミリ砲の後座ともなるとかなり大きなスペースが必要で、砲塔内の車長席にしも寄せられた。大がかりな自動装填装置の配置もあるため、操縦手と車長は、車内で完全に孤立していた。

砲弾は、基本的な徹甲弾と成形炸薬弾を中心に、閃光弾や対MS用の装弾筒付有翼徹甲弾などの特殊砲弾も積まれていたが、車長の指示を受けた自動装填装置は、即座に要求された砲弾を装填できる仕組みになっていた。しかし、砲塔の真下の部分を積載効率優先で弾庫に改造してもなお、砲弾の搭載数はおそらく60～70発程度だったと思われる。

車長席



車載装備アップ



新次元の戦いに投入を強いられた戦車部隊の死闘

MSが投入された一年戦争当時において、機甲戦術には大幅な変革は起きなかった。ただ、そうではなかった戦車性能自体の向上、61式戦車ならではの連装砲の使用、そして対MS戦術への対応から、さまざまな新戦術が開発されたことも確かである。またその一方で、開発当時には想定されていたいなかったミノフスキー粒子散布下での戦場では、61式戦車の長所ともいえる高度な電子戦装備が事実上無効化されたことで、旧世代の戦車黎明期における機甲戦術に先走りしたような感がある。少なくとも、小隊単位でのデータリンクによる集中射などは事実上封じられてしまっていた。

連邦軍の戦車部隊の最小単位は小隊で、1 個小隊は4 両の61式戦車からなる。また、戦車中隊は3 個小隊で編成される。さらに戦車中隊と本部中隊で戦車大隊が編成される。通常、連邦軍はこの戦車大隊ごとに部隊運用を行なっている。また、状況によって最前線の部隊にはさらに戦車部隊が増配されることもあった。

戦車部隊の主任務は、攻撃においては主攻勢軸における先鋒を務め、敵戦線を突破、後方部隊の展開を容易にすることにある。その機動力と攻撃力を活かして敵の動揺を誘い、可能な限り敵の戦意を喪失させる。攻撃時における針針は「速度と衝鋒」であった。

一方、防御時には、機動力を活
かして小規模な逆襲を行ない、敵の攻勢

意図を削ぐ、あるいは戦車壕を活用した防衛戦闘など、臨機応変の運用が必要である。とくに、味方に比して敵の戦力が大なる場合にはこの度合は増す。防衛戦闘では攻勢時に比べ甲部隊の重要性は高まるため、極力無用な損害を被らないようにすることも大事である。

以上は機甲戦術における一般論であるが、対MS戦闘においては、上記以上に他兵科との連携が重要である。戦車単独ではMSとまともに戦闘しても不利なことはすでに明白であり、複合兵科でそれぞれの特性を活かしつつ、不得手な部分をフォローすることが求められる。

たとえば、防衛戦闘時には戦車部隊の機動力を活かして闊しと、予め構築しておいた陣地帯へとMSを誘引する。MSが現れたら、砲兵部隊の支援射撃下、対MS特技兵部隊がリゾーナでとどめを刺す、といった具合である。これはあくまで一例に過ぎないが、戦争後半になって連邦軍にもジムが登場するまでの間は、このように諸兵科の連合部隊によってしか、MSに対抗できる有効な手段がなかったのである。

しかし、61式戦車の150ミリ主砲（5型なら155ミリ）は、単発の威力ならザク・マシンガンを凌いでいたため、MSに対してはかなり有効な武器だったはずだ。なのに、なぜ61式戦車とザクの損害率は、スベクの比較以上に広がってしまったのだろうか。

それは、戦車という兵器の特質にある。そもそも戦車は、敵戦車の側面を想定して設計されたもので、仰角、すなわち砲身の上向き角度をそれほど大きく取れなかった。つまり、砲弾の威力が火炎に近い距離戦では、サウの有効部位に命中させることが難しかった。かといって、距離をあげれば避けられやすくなってしまいう上に、威力も落ちる。これに対して、MSからの攻撃は、すべて戦車が苦手とする上向からのトップアタックとなる。

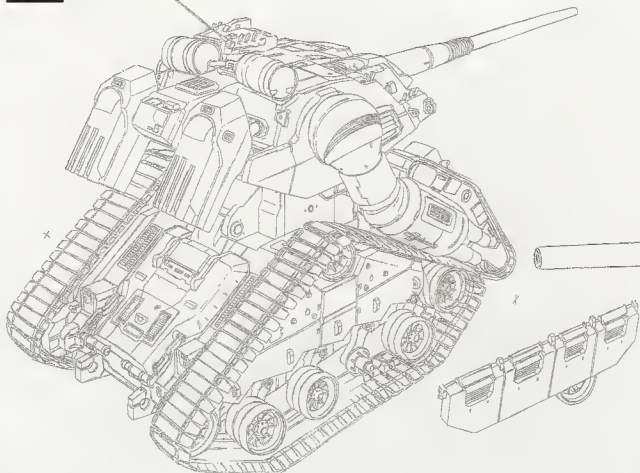
ここでは、戦車戦では本来有効なはずの、戦車隊に臨んでの待ち伏せ攻撃等も、あまり意味をなさない。ただでさえ後援を取りがちな機動力を、自ら殺してしまう事にならなければならない。したがって、対MS戦で戦車が生かえらうとすれば、動き続けるしかなかった。その中で、敵MSが開く作戦間隙を見逃さず、最大の火力を叩き込む。これは、従来の対戦車戦とはまったく違うセンスを要求する戦い方である。もともとエリート兵だったはずの連邦軍戦車兵は、緒戦で一方向的に叩かれての現実と直面して、ようやくこの戦術の新たな敵方の目に気付いたのである。

ちなみに、スコップやツルハシが標準
装備として搭載されているが、宇宙世紀
の戦場でも地球を舞台に戦う以上、こ
うした装備は戦車兵の必需品だった。



RTX-440 陸戦強襲型ガンタンク

背面



ザクを倒すために甦った地上強襲用兵器

ジオン軍が後に「MS-05ザク試作機」として知られる、MSの第1号を完成させたのは、宇宙世紀0074年のことである。この日から、一年戦争へのカウントダウンが始まったと見ることができているが、同じ頃、地球連邦軍でのMS開発状況はどのような段階にあったのだろうか。

地球連邦軍がジオンにおける新兵器開発をどの程度把握していたか、そしてどの程度まで正しく評価できていたかを窺わせる記録はない。しかし、地上部隊の主力装備である戦車を見ても、主力戦車である61式戦車の制式化からは10年以上が経過しているため、モビルスーツの開発も視野に入れた兵器開発計画が、70年代中盤から具体化し始めていたと見るのは不自然なことではない。

大がかりな制式兵器開発計画の全容を紐解くのは困難であるが、61式戦車の次を説んだ次期主力戦車開発計画と、ジ

オン軍のMS開発に触発されたRX計画（連邦軍のMS開発計画にあたる）の2つの開発ラインが、どこかの時点で融合し、「RTX-44」と呼ばれる戦車とMSの中間点のような兵器が試作された。

宇宙世紀0079年、ジオン軍による地球侵襲作戦が始まると、地球連邦軍は本来ホームグラウンドであるはずの地上においても敗退を重ねた。その理由は、いくつもの原因が折り重なった結果ではあるが、最大の要因はジオン軍が新たに投入したMS「ザク」の存在であることに間違いない。

ジオン軍の主力戦車であるマゼラ・アタックが相手であれば、ミノフスキー粒子散布下の戦場でも、61式戦車は圧倒できただろう。しかし、新たに登場したザクの重装甲、そしてなによりその機動性の前に、連邦軍の主戦力である61式戦車は追従できなかったのである。

このような事態を重く見た地球連邦軍首脳部は、ザクに対抗可能な地上戦力を模索することになる。その結果、放棄されていたいくつかの兵器開発計画が息を吹き返した。RTX-440陸戦強襲型ガンタンクもそのような兵器の一つだった。RTX-44を引っ張り出し、ザクとの戦闘経験をフィードバックした改修を施して、「RTX-440」として前線に投入したのである。

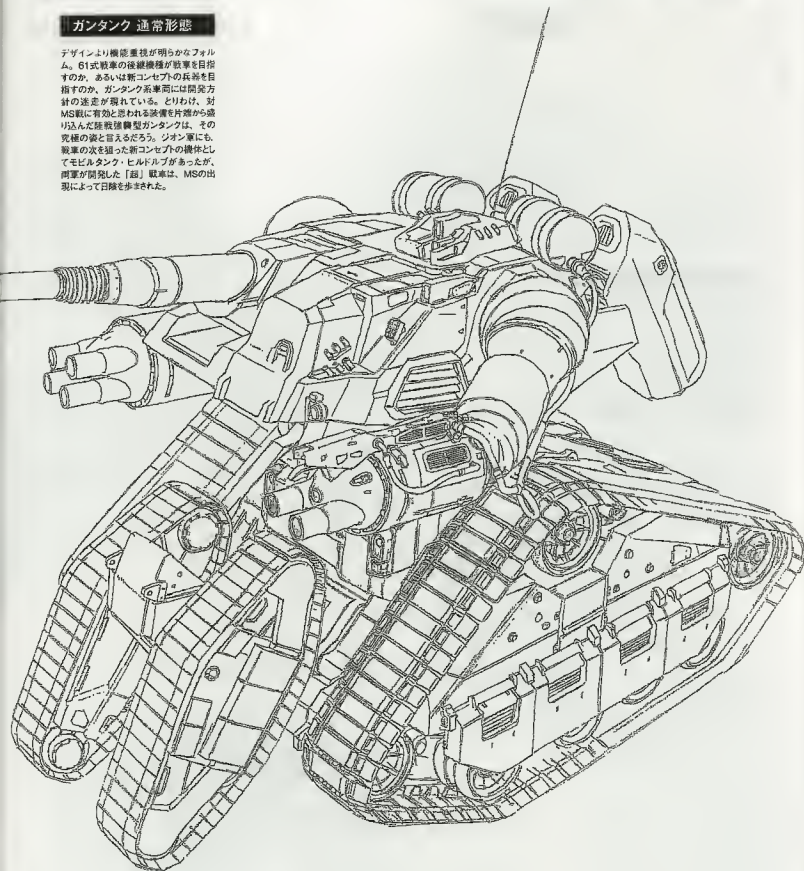
RTX-440陸戦強襲型ガンタンクは、試作型でも量産型でもない。今の戦局を打開するために、必要なものを可能な限り盛り込んだ「特製の兵器」だったのだ。

以上のような経緯から、RTX-440は3機しか作られなかった。パイロットとして選ばれた3名は、元開発関係者で、スパイ事件に連座していたこと以外、選考過程には不明点が多い。しかしRTX-440はオデッサ作戦を転戦しながら、戦果を挙げたのである。

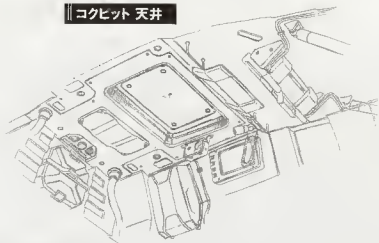


ガンタンク 通常形態

デザインより機能重視が明らかなフォルム。61式戦車の後継機種が戦車を目指すのか、あるいは新コンセプトの兵器を目指すのか、ガンタンク系車両には開発方針の迷走が窺われている。とりわけ、対MS戦に有効と思われる装置を片端から盛り込んだ陸戦機型ガンタンクは、その究極の姿と言えるだろう。ジオン軍にも、戦車の次を担った新コンセプトの機体としてモビルタンク・ヒルドルプがあったが、西軍が開発した「超」戦車は、MSの出現によって日陰を歩まれた。

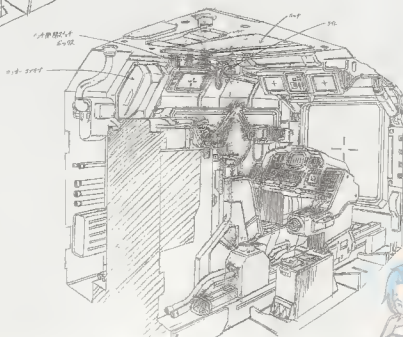
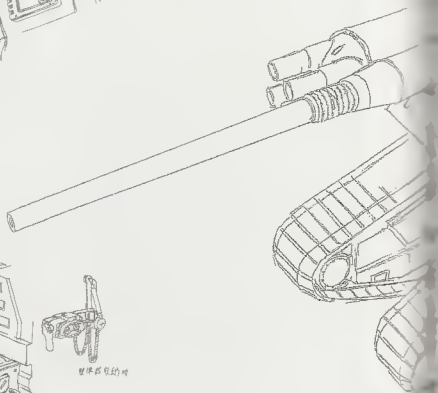
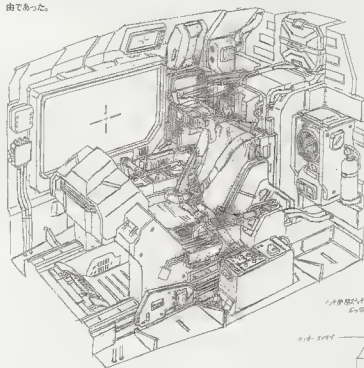


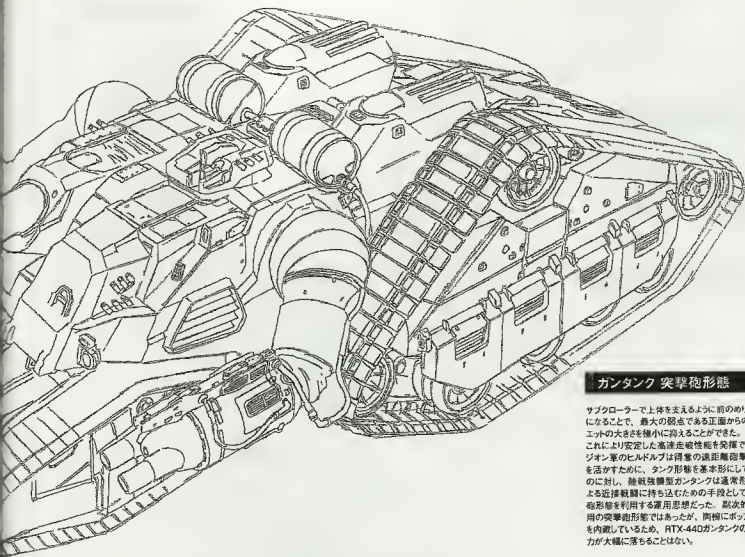
コクヒット 天井



コクヒット

FTX-440のベースとなったRTX-44のコンセプトには、次期主力戦車という方向性のため、RX-334に匹敵する試作機が数回組み立てられていた。当然、それはRTX-44にも同様に、コクピット内ローレィアゲートや引きだし式の照準器など各種機材には、後に制度化される「コア・ファイター」との共通点がいくつか見られた。その一方で、兵器システムを増やそうと、専用のインターフェイスが追加されているため、艦載戦闘型ガンタンクのパイロットには、複雑な火器管制システムを使いこなす技術が必要だった。これが開発に携わった技術士官がパイロットに任じられ決定的な理由であった。





ガンタンク 突撃砲形態

サブローラーで上体を支えるように前のめりの形になることで、最大の弱点である正面からのシールドの大きさを極小に抑えることができた。また、これにより安定した高速走破性能を発揮できた。ジオン軍のヒドルプは得意の遠距離砲撃能力を活かすために、タンク形態を基本形にしていたのに対し、陸戦特化型ガンタンクは通常形態による近接戦闘に持ち込むための手段として突撃砲形態を利用する運用思想だった。副次的な運用の突撃砲形態ではあったが、両側にポップガン内蔵しているため、RX-440ガンタンクの戦闘力が大幅に落ちることはない。

不安定な高速機動を支える突撃砲形態

RTX-440の大きな特徴の一つが突撃砲形態への変形機構だろう。機体上部を前方へスライドさせることで全高を低くし、前部に装着されているサブローラーが前輪の役割を果たす。

通常形態におけるRTX-440の全高が高めなのは、もともと220ミリキャノン砲の威力を十分に活かすためであり、視界および俯仰角を確保するには好都合だった。反面、通常形態は重心が高いために、高速機動時に不安定になる。そのために導入されたのが、突撃砲形態への変形機構である。これにより重心が低くなるほか、サブローラーに荷重を分散できるために、優れた高速機動性を発揮することができた。

もちろんRTX-440の真価は、通常形態時に発揮される。他のMSと比べても優れた視野の確保と、豊富な兵器による火力投射能力、そして何より威力抜群の220ミリキャノン砲など、RTX-440の火力をあますところなく発揮できるからだ。

しかし、戦場では火力と並んで機動力も重要である。したがって、火力プラットフォームとしては申し分のないRTX-440に機動力を付与したのが、突撃砲形態であると言えるだろう。

RTX-440の開発にあたってはこれらを考慮して、変形機構を取り入れたものと推測される。RTX-440は、突撃砲形態で敵拠点に肉薄し、敵の防衛線を強行突破してから、その大火力で一気に粉砕する

という使い方ができた。外部に装着される重地雷、MLRS、ロケットランチャー装備もそうした流れの中で生み出されていく。

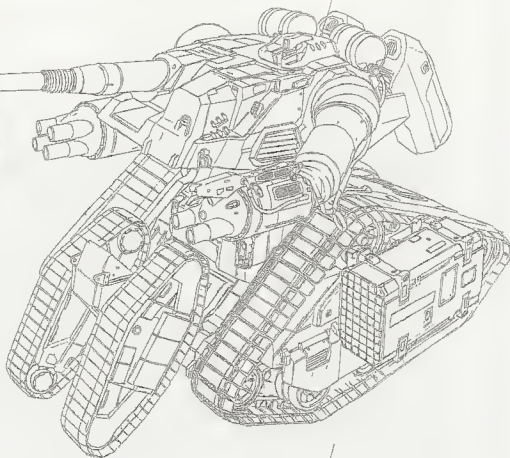
オデッサの戦いにおいてこの突撃砲形態の有効性は立証され、連邦軍のMS部隊が手取った敵陣地帯を、たった3機のRTX-440が容易く突破している。

通常、RTX-440が突撃を行なう状況とは敵抵抗線の直前であり、一気に抵抗敵背後まで突き進み、通常形態になって制圧を図る。そして、敵機動兵器の攻撃に遭遇した場合には、MLRS、ロケットランチャーや重地雷、腕部のポップガン、火炎放射器で対応するように考えられていたのである。



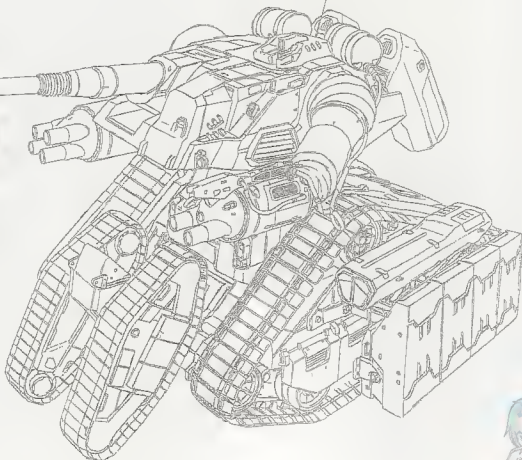
ロケットランチャー装備

アタッチメント式の外装兵器は、陸戦強襲型ガンタンクの戦闘力を飛躍的に高めた。その外装兵器の一つ56連装ロケットランチャーは、打ちっ放し兵器で命中精度が低い欠点があったが、破壊数が多く、近距離戦闘時の面制圧には最適な兵器だった。対MS戦時にはロケットの発射で敵の足を止め、主砲で強い撃つという戦い方もできた。



MLRS+重地雷装備

MLRS (Multiple Launch Rocket System: 多連装ロケットシステム) は、陸戦強襲型ガンタンクに強力な遠距離攻撃能力を与えている。これは大型ロケットの中に多数の弾体を仕込んでいて、あらかじめ特定した座標一帯に強力な火力を投射できた。上空からふりをそぐ弾体は、自身の運動エネルギーと相まって、直撃すればMSをも撃破可能だった。MLRSとパッケージされた重地雷は、例えば取りこぼした敵を一掃する時や長い時や、追走してくる敵を足止める際に使用された。機動突撃作戦では重要な武器である。

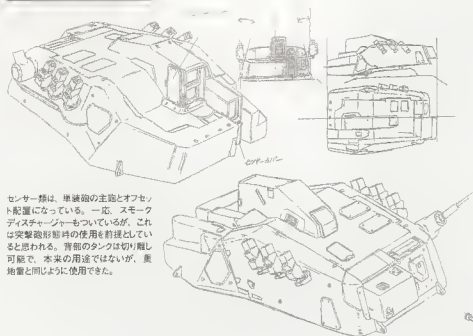


※この図は初期の設定で描かれています。
装備品の位置など劇中とは異なります。



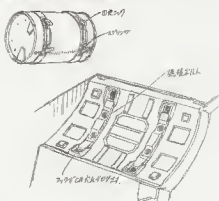
センサー周辺 アップ

3連装ミサイル発射機



センサー類は、単独砲の主砲とオフセット配置になっている。一応、スモークディスチャージャーもついているが、これは突撃砲形撃時の使用を前提としていると思われる。背部のタンクは切り離し可能で、本来の用途ではないが、重地雷と同じように使用できた。

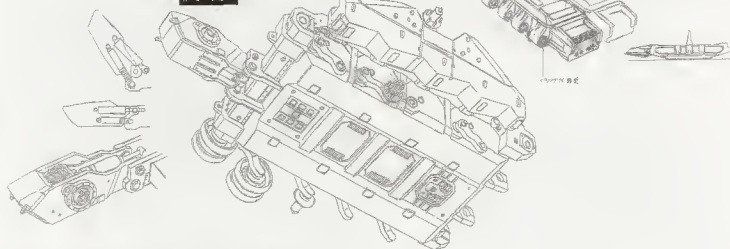
タンク取付部



履帯ブロック

履帯の設置面積が重量と比較すると小さいため、サブローラーを追加された。サブローラーを支持しているアームは割合単純な構造で、前部転軌の転軌ケースに追加設置されていた。

下面



補助兵器の能力不足を補った追加武装

メインウェポンの220ミリキャノン砲は、対MS戦を想定した場合、命中性能や威力では申し分ないため、RTX-440陸戦強襲型ガンタンクは、このキャノン砲のポテンシャルを最大限に引き出すように設計されている。また、敵を殲滅するために有効と思われる装備を手当たり次第に盛り込んだのが、このRTX-440である。両腕のポップガンは射界が広く、側面の敵やキャノン砲を持ち出すまでもない目標を狙うには有効な武器だった。左腕には

火炎放射器も内蔵されていたが、これも面の制圧には有効な兵器であった。

さらに履帯の外側にあたる機体下部に脱着式の武装を搭載できるようにもした。これが56連装式ロケットランチャーと、MLRS、重地雷で、後者二つは同じパッケージとなっていた。オデッサ作戦に投入された3機のRTX-440は、車体右側面にMLRSと重地雷、左側面にロケットランチャーを装備している。

MLRSは事前に射撃座標を定めてから

一斉射撃する兵器であるが、ジオン軍のザクも同様の兵器として3連装のフット・ミサイルを装備している。前者に対し、後者は火力投射能力で比較にならないものの、攻撃の先頭に立つことが多いMSが、どのような支援兵器を欲しがっていたか窺えて、ともども興味深い。

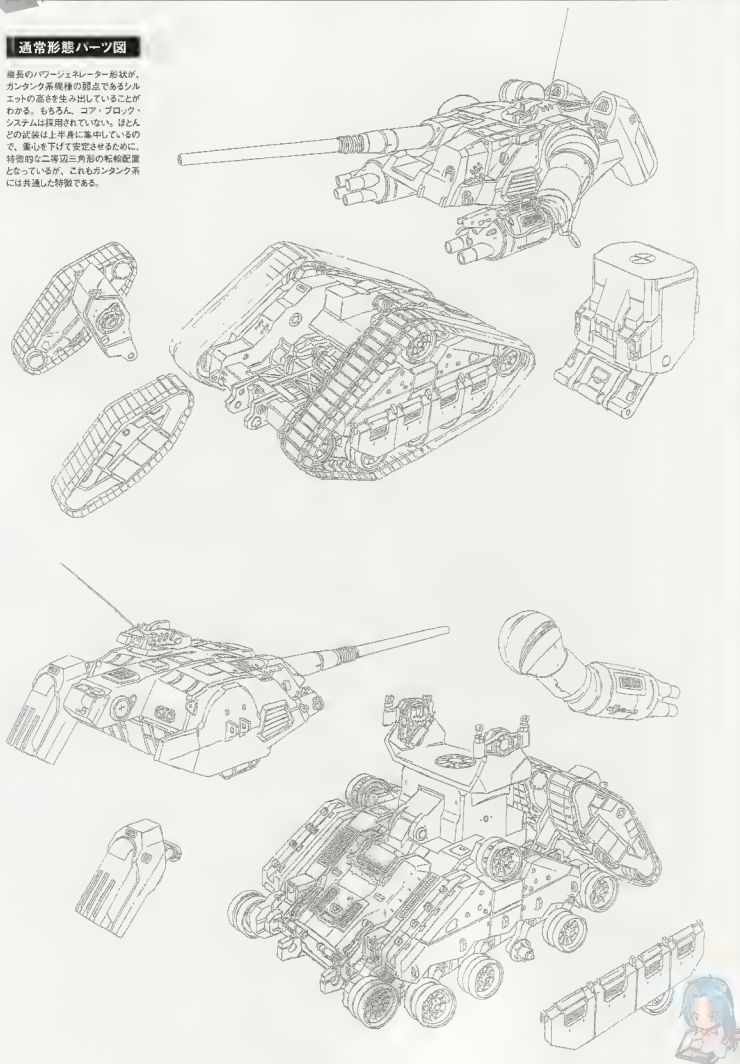
また、重地雷は機動突撃時に後方に残ってしまった敵拠点の処理などに使うものとして追加されたが、機体の自爆装置と連動させて、壮絶な最期を演出していた。



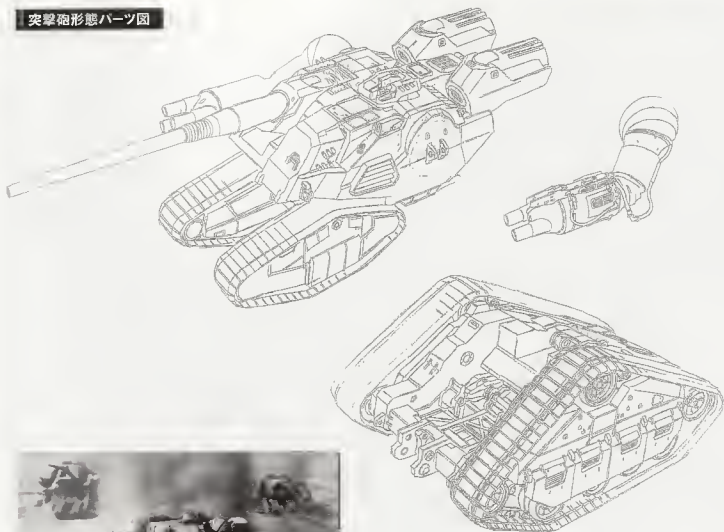
RTX-440 陸戦強襲型ガンタンク

通常形態パーツ図

砲長のパワージェネレーター形状が、ガンタンク系機種の弱点であるシルエットの高さを生み出していることがわかる。もちろん、コア・プロテクトシステムは採用されていない。ほとんどの武装は上半身に集中しているの、重心を下げて安定させるために、特徴的な二等辺三角形の転輪配置となっているが、これもガンタンク系には共通した特徴である。



突撃砲形態パーツ図



高度なウェポンシステムを内蔵した巨大な胴体部

61式戦車の配備年数が長くなった地球連邦軍では、新型戦車の開発と並行して、新たな兵器体系を模索していたが、その一つの答えがガンタンク・シリーズだった。試作型であるRTX-44をベースにRTX-440陸戦演習型ガンタンクと「RX-75ガンタンク」が誕生している。両機とも同じベースから開発されているが系統としては別になっている。こうした開発経緯から両機には類似した部分もいくつか見られた。腹部のパーツもその一つである。

RTX-440は開発過程においてRX-75と同様にコア・ブロック・システムの導入が検討されていたが、開発中止となった際に同システムに関する検討そのものが

見送られてしまった。外見の相似はその名残である。

RTX-440は胴体部、腹部、転輪部の3つのパーツに分けることができる。

胴体部には、コクピットの他、火器管制システムとセンサー、キャノン砲の弾薬庫、自動装填装置、火炎放射器用燃料タンクなどが、ボックス状の胴装甲内に収納されている。背面のタクトは、エンジンの排熱の他、キャノン砲発射時の排煙装置も兼ねている。

表からは見えない部位だが、キャノン砲の弾薬庫と自動装填装置は、胴体部のかなりの容積を占めていたと考えられる。

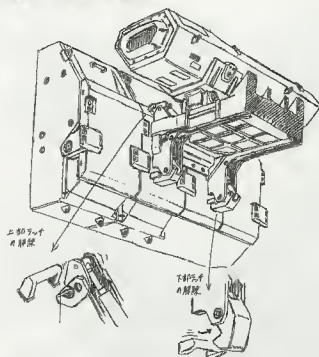
61式戦車でも同じだが、このような機構

を盛り込んだ結果、コクピット周辺に割ける容積が限られてしまい、窮屈な構造になっている。

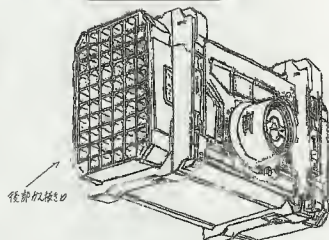
ジオン軍のビルドゥルも、ガンタンク・シリーズ同様に戦車の次を覗んだ兵器体系として開発がスタートしているが、ビルドゥルがモビル形態を副次的なものとして見なしていたのに対し、RTX-440は、あくまで通常形態での使用を重視していた機体である。この辺の運用思想の違いに両軍の性格の違いが現れているが、結局は戦車の延長線上でしかなかったこれら新兵器は、MSの汎用性には及ばず、主役にはならなかった。



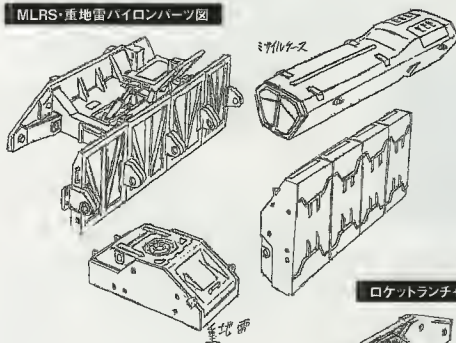
MLRS・重地雷ハイロン



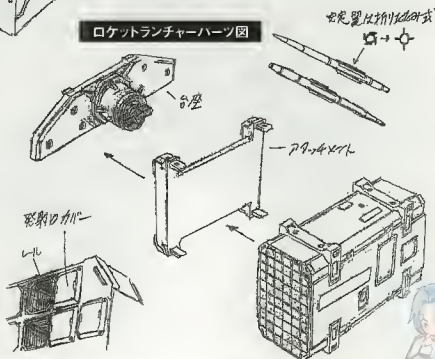
ロケットランチャー



MLRS・重地雷ハイロンパーツ図



ロケットランチャーパーツ図



陸戦強襲型ガンタンクの実戦運用と可能性

RTX-440には二通りの運用が想定される。一つは火力支援を中心とした運用である。主砲のキャノン砲は敵陣地の破壊などに適している。また、MLRSを用いての面制圧も可能である。以上から、RTX-440は前線付近での近接支援に投入され、状況によってはそのまま敵の陣地などに突入する使い方が考えられた。

具体的には、まず攻勢に先立ちMLRSの一斉射で敵最前線の重壕陣地を制圧する。敵の拠点が判明している場合には、キャノン砲によってトーチカなどを粉砕する。攻勢が順調に進んでいる場合には後方から進出し、支援砲撃によって撃ち漏らした拠点や陣地を潰していく。その際には左腕部の炎放射器も活用する。

RTX-440は自走砲の性格を有しつつも、自ら前線に進出して積極的に敵および拠点の撃破ができる機体なのである。

二つ目は、RTX-440を支援兵器と捉えるのではなく、MSとして小隊単位で投入する一つ目の火力支援よりも積極的な運用である。

具体的には、3機で1個小隊を編成し、

敵の防御地点の弱い箇所を強行突破させるのである。大火力・高機動のRTX-440をひとまとめにしてぶつけることで、敵の防衛ラインを突破、司令部を攻撃して指揮中枢を破壊することを目的とする、いわば電撃戦術である。これを戦線各所で同時に実行することで、指揮を混乱させ、敵の戦線を一気に崩壊させることを可能とした。オデッサ作戦においてはジオン軍の上級司令部はダブデ陸戦艇をはじめとする移動式司令部となっていたため、大火力を有して機動性に富むRTX-440にはうってつけの任務だった。また、戦線を突破する際、RTX-440は、敵MSに対しても互角以上の戦いを展開できた。

RTX-440を用いての突撃戦術は、一見すると視上の空論のように思えるかもしれない。しかし、オデッサ作戦時において投入されたRTX-440は、たった3機にもかかわらず、敵戦線の突破に成功し、2機のダブデ級陸戦艇を撃破しているのである。代償として3機のRTX-440はすべて未帰還となったが、戦果は充分であった。

RTX-440が配属された第44機械化混成連隊は、ジムなどの配備を受けて独立混成第44旅団となった。RTX-440は作戦直前に配備されたため、部隊としての連携訓練は受けられなかったものの、すでに各地を転戦していたRTX-440のパイロットたちにはさほど大きな問題にはならなかった。

これらを考慮すれば、RTX-440を突撃戦力としたコレマック少佐が採用した突撃戦術にも説得力が出てくる。ビッグ・トレー級陸上戦艦などによる準備砲撃に続き、RTX-440およびジムのMS部隊が前進する。その間、後方の打撃部隊は敵戦線に対して制圧射撃を続行し、呼応してMS部隊は突撃する。敵の抵抗はジムが対処し、RTX-440はとにかく前進して敵司令部を撃破するのである。敵戦力そのものよりも指揮機能を奪って、一挙に戦いの主導権を握るというのがコレマック少佐の作戦だったからだ。

オデッサの重要な局面でこの戦術は当たり、ジオン軍は重要な防御拠点の一翼を喪失した。



死神

名辭は引紙上指定あり。

※身長→173cm (七-九歳児)

CGモデルの若干変更の可能性を、



この高きほ
かつにあり
きりきり。

長さは
おしえて変えられる。

〈背面〉

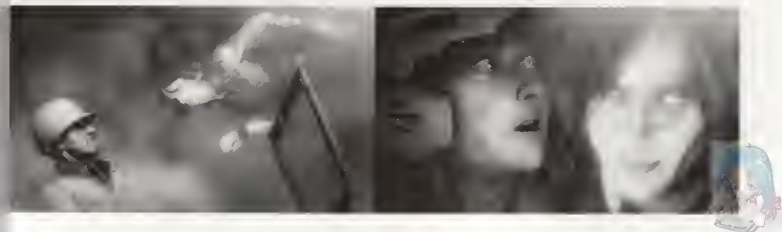
愛の長生は
力の上へ？ 愛の力です

③ 両腕の
ドラッグの長さは
カットによって
変わります。

糸巻長→193cm (ヒールから踵まで)
CST: 10/14cm 糸巻き長さ193cm

商標のFur-7thが長丁場
かたじけなく貴重です。

プーザバト
取りもたず
エキゾット
あり
前面に、おぼろ
下は、



——死神に魅入られた兵士たちの物語——

「重力戦線」に描かれた戦場には、死の臭いが強くちこめている。無機的で冷たく、世界のあり方が死と不可分である宇宙とは違った、生命に満ちあふれた地上の戦いを描いたからなのかも知れない。生命を喜びとする地上はきっと、不自然な死を拒絶しようとする意志に満たされているのだろう。

だからこそ、不自然な死に満ちた戦場には、死を司る「死神」が必要となる。戦場は死神に満ちている。だが、死神は兵士たちのものでもある。兵士の思いが、死神となって戦場に死を刻む。

物語で描かれた3人の主人公には、常に「死神」のモチーフが付きまとう。対MS特技兵小隊長のベン・バーバリー中尉は、撤退戦に次ぐ撤退戦のさなかに、多くの部下を戦死させながらも、自身は必ず生き残っているために、左軍兵士たちは死神と呼ばれ、露骨に避けている。

真実は違う。バーバリーにとって、そして連邦軍兵士にとっての本当の死神とは、宇宙から降りてきたザクという名のモビルスーツだったのだ。多くの兵士が、ザクに焼かれ、潰されて命を散らした。その中で生き残ってしまった者だけが、死神と呼ばれてしまうだけなのだ。

戦車小隊長、ハーマン・ヤンデル中尉もまた、味方から死神と呼ばれ、忌避されていた。彼の部下も、バーバリー中尉と同じようにすべて戦死するが、精神を病んで病院送りになっているからだ。

しかし、ヤンデルの考えは違っていた。彼は自分こそが死神に憑かれていると信じ、その姿を追い求めた。かつて彼の部隊を壊滅させ、自分を瀕死の重傷に追い込んだモビルスーツ。「ホワイト・オーガ」と呼ばれたジオン軍の白い死神に憑かれ、戦場にその影を追い求め続けたのである。

RTX-440陸戦戦線型ガンタンクのパイロット、アリス・ネイズン技術中尉は、「死」そのものの人生の中に生きていた。恋人の裏切りによって、仕事も、二人の未来もすべて奪われた彼女は、自分と共に未来を奪われたRTX-440に乗り込むことで、復讐を遂げようとしていた。未来を奪い、彼女の人生を「死」においやった死神——元恋人の姿を追って、戦場に

死と破壊をまき散らしたのだ。

だが、彼らはただ死神に魅入られていたわけではない。見方を変えれば、彼ら自身が死神であったのも、また確かな事実なのだ。

圧倒的劣勢のなか、バーバリー中尉は対MS特技兵小隊を率いて、ジオン軍の決戦兵器であるザクを13機も狩っている。ザク・パイロットから見れば、彼らこそ連邦軍の死神である。待ち伏せを受けたザク・パイロットが対MS特技兵を恐れていた様子からも、はっきりとわかるだろう。

「ホワイト・オーガ」のパイロット、エルマー・スネル大尉も同様だ。彼は結束だけがわからない未知の戦場の悪夢に苦しめられていた。そして、そこで出会う敵に打ち勝つことで、死に至る悪夢から解放されると信じていた。ヤンデル中尉がホワイト・オーガに復讐の炎を燃やしていた裏側で、そのパイロットは連邦軍の中にいる死神との対決に魂をすり減らしていったのである。

アリス・ネイズン技術中尉は、彼女を捨てた元恋人にとって見れば、死神そのものである。そこにいかなる大義や貫き通すべき信念があったとしても、恋人を裏切る仕込みまでして、危険と隣り合わせのスパイ行為に身を投じた男の未来が、所詮、血塗られた道でしかないのだとすれば、その終着点に待ちかまえていた死神が恋人であったことは、せめてもの手向けだったと言えるだろう。

しかし、恋人に裏切られたその日から復讐の死神と化した彼女もまた、部隊が次々と消滅してしまふ死神旅団、ミケレ・コレマツ少佐の指揮に入った瞬間から、別の死神に魅入られていたのだ。

死神は決して偏在しない。彼らが見た死神は寓意に過ぎない。死神は、不自然な死にもがく魂が映し出す狂気が形となったものなのだ。

だが、なぜ死神は女の形を取るのだろうか？

——おお聖なるサラミスよ、そなたは女が産みし子らを滅ぼすであろう——

ベルシア戦争を克明に記録した歴史の

父ヘロドトスは、戦争の帰趨を決める大海戦の結末を、神託神殿の巫女の口を借りてはめく。世界最初の戦記の中で、すでに戦争は、女が産みし子を死なせる行為であると、出産という究極の創造行為に對置すべきものであるという認識を明らかにして描いている。

世界中の神話、寓話、民話の中で、しばしば「死」は女の形となって現れる。子を産めるのが女だけというのなら、それを奪う権利、いや、それを奪う悲痛な決断を下せるのは、女の他にあるべきではない。そう伝えているのかも知れない。

だが、「運命」を司る神もまた、女なのである。

兵士は、明確な意志を持って敵を倒そうとする。必要ならば、自分が生きるためならば、相手を殺すことも辞さないだろう。しかし、その結末はどうなるのか、運命の女神は、気まぐれに命を奪い、あるいは命を救う。

戦場での生と死の分岐点は、それを運命という言葉で片付けるにはあまりにもはきりした輪郭を描いている。だから、人はその運命の理由を問い、そして、決して答えを得られることはない。運命の女神は、沈黙のなか、生命の糸を断ち切るだけだからだ。とれだけ耳を澄まして、声を限りに訴えかけても、運命の女神の座所からは、ただ、裁きばさみの軋る響きしか聞こえてはこない。淡々と生命の糸を紡ぎ、それを断ち切る女神の姿は、陰鬱な死神のそれに他ならない。だから、死神は女の形となって現れる。

だが、男たちが我知らず死神に魅入られ、もてあそばされて命の糸を断ち切られていくなか、アリスだけは、死神と語らう。その存在を自覚し、最後の選択肢を死神から委ねられている。そして、自ら引き金を引いた死後も戦場に留まり、その願未を見届けて、消えた。

建前ではなく、現実として女が命を奪うために戦場に立つ時代が到来するのなら、死神のありようはどう変わっていくのだろうか？

死神は決して偏在しない。しかし、そのありようが変わらないと言い切ることはできない。

血と鉄が織りなす戦場という布地の縦糸は、無数の死神によって紡がれているのである。

MOBILE SUIT GUNDAM MS IGLOO

Products

機動戦士ガンダムMS IGLOO 1年戦争秘録

第1巻「大蛇はルウムに消えた」

P.64-73



発売日 2008年6月25日
■DVD
封入特典 ライナーノート(BP)
映像特典 予告編 ノンテロP&D EDO.
MS IGLOO資料館(静止画)
カラー 30分
ドルビーデジタル(5.1ch+ステレオ)
16:9 ビスタサイズ
価格 5,040円(税別)
品番 BCBA-3325
発売元 バンダイビジュアル

第2巻「遠吠えは落日に染まった」

P.74-81



発売日 2008年6月25日
■DVD
封入特典 ライナーノート(BP)
映像特典 予告編 ノンテロP&D EDO.
MS IGLOO資料館(静止画)
カラー 30分
ドルビーデジタル(5.1ch+ステレオ)
16:9 ビスタサイズ
価格 5,040円(税別)
品番 BCBA-3326
発売元 バンダイビジュアル

第3巻「軌道上に幻影は疾る」

P.82-91



発売日 2008年6月25日
■DVD
封入特典 ライナーノート(BP)
映像特典 予告編 ノンテロP&D EDO.
MS IGLOO資料館(静止画)
カラー 30分
ドルビーデジタル(5.1ch+ステレオ)
16:9 ビスタサイズ
価格 5,040円(税別)
品番 BCBA-3327
発売元 バンダイビジュアル

第1巻「ジャブロー上空に海原を見た」

P.92-107



発売日 2006年4月26日
■DVD
封入特典 ライナーノート(BP)
30分 ドルビーデジタル(5.1ch+ステレオ)
16:9 ビスタサイズ
価格 5,040円(税別)
品番 BCBA-2451
発売元 バンダイビジュアル

地 球連邦軍への宣戦布告直後、奇襲作戦で3つのサイドを壊滅させたジオン軍は、コロニー落とし作戦で主導権を握った。ようやく反攻の準備を整えた地球連邦軍は、サイド5<ルウム>宙域で作戦行動を開始したジオン軍に対し、艦隊決戦を挑む。しかし、これは連邦軍の主力を引張り出すとするジオン軍の巧計に負けた。こうして、人類初の宇宙艦隊決戦、ルウム戦役の火蓋が切って落とされた。

この時、決戦兵器として投入されたのが、巨大プラズマ・ビーム砲ルウムガン

相 次々大敵にも、降伏に応じようとしていた地球連邦軍に対し、ジオン軍は勝利を決定するべく、地球制圧作戦を開始した。しかし、そこに待っていたのは膨大な物資を飲み込む泥沼の消耗戦だった。

ヨーツンヘイムも無関係ではいらなかった。評価試験任務の合間を縫って、地球への物資投下任務にいそむ日々が続いていたからだ。そのような状況の中で、第603技術試験隊は超層級戦車「ヒルドルフ」の評価試験を命じられる。だが、ヒルドルフは戦争が始まる前、MS

である。第603技術試験隊に託された巨砲は、激戦が繰り広げられる宙域の片隅で連邦軍の艦隊にのみながら発射の間隙を待っていた。しかし、いつまでも間隙照準データが送られてこない。ジオン軍上層部は、決戦兵器としてMS「ザク」の投入を決めていたからだ。超長距離砲戦兵器には、もはや出番はない。完全に敵陣の外に置かれた技術試験隊を、やり場のない怒りと失望が覆う。だが、砲隊長のヘンメ大尉は照準データを待たずにルウムガン道のトリガーを引いたのである。

「ザク」との試作競争に敗れた兵器である。評価試験とは名ばかりの試作兵器まで使いつつぶさねばかりの時代。前線のジオン軍は逼迫していたのだ。

ヒルドルフを搭載したルムサイは、アリゾナに設けられた物資集積所に向けて降下を開始した。だが、そこに突如としてザクを使ってジオン軍の後方基地襲撃を繰り返していた連邦軍部隊が待ちかまえていた。ルムサイが緊急降下したヒルドルフは、照りつける陽光の下、かつての仇敵「ザク」に対し、熱砂の岩陰から、狙い澄ました一撃を放つ。

第 603技術試験隊は、軍が期待を寄せた新型MS「ツダ」の運用部隊に選ばれた。これまで評価試験とは名ばかりの任務ばかりを押しつけられていた試験隊にも、ついに花形兵器のMSを使って実力を発揮する機会が与えられたのである。

だが、突然の事故が技術試験隊を絶望に陥れる。機動戦闘試験中、過激な機動を試みたツダ3番機が、エンジントラブルによる暴走で、空中分解事故を起こしたのである。この事故をきっかけとして、ツダの正体を巡り対立する2イ技術中

尉とテストパイロットのデュバル少佐、やがて、連邦軍のロボカランダによってツダがゴーストファイター、張り子虎でかつての量産機、真しに沈むクルーたちは深い衝撃に襲われる。

混乱のなかで、ヨーツンヘイムは司令部からの緊急通報をキャッチした。——至急、オツェットの地球軌道に向かうべし——

指定宙域に到着したヨーツンヘイムの眼前には、オツェットから漂い、あすすべく無く虚空に漂い救助を求め無数の友軍の姿があった。

宇 宙世紀30079年11月、オツェット作戦の勝利によってジオン軍の最重要拠点を奪い、いよいよ攻勢に転じた地球連邦軍は、ジャブロー地下の宇宙船工廠で建造していた艦船の打ち上げを開始した。

連邦軍の宇宙戦力増強を阻止したいジオン軍は、モビルダイバーシステムの評価試験を急ぐ。対艦攻撃に特化した兵器を物資輸送用コンテナに積載して宇宙空間から投下し、ジャブローから打ち上げられる艦船を最も無防備な軌道上で激突しようというのである。

だが、それは評価試験とはあまりにもかけ離れた任務だった。システムを司るコントロールユニットからして、使い道がなくなった水陸両用MS「スコープ」であり、未来に繋がる技術の獲得にはならなかったからだ。パイロットやクルーを危険にさらす無謀な作戦だと、誰も考えた。事実、最初にシステムの評価試験に臨んだ試験支援艦メルヘイムは撃沈されていた。こうして連邦軍の軍需物資が日増しに強化されて行く中、評価試験の継続が第603技術試験隊に命じられたのである。



第2巻「光芒の峠を越えろ」

>>>> P.108-115



発売日 2006年6月23日発売
 ■DVD
 加入特典 ライオンヘッド(8P)
 30分 トルビーデジタル(5.1ch, ステレオ)
 16:9 ヒスデサイズ
 価格 5,040円(税込)
 品番 BCBA-2452
 発売元 バンダイビジュアル

第3巻「雷鳴に魂は還る」

>>>> P.116-129



発売日 2006年8月25日
 ■DVD
 加入特典 ライオンヘッド(8P)
 30分 トルビーデジタル(5.1ch, ステレオ)
 16:9 ヒスデサイズ
 価格 5,040円(税込)
 品番 BCBA-2453
 発売元 バンダイビジュアル

第1巻「あの死神を撃て」

>>>> P.198-203



発売日 2006年10月24日発売
 ■Blu-ray DISC
 カラー 約30分
 トルビーTrueHD(5.1ch)
 リニアPCM(ステレオ) AVC: BD25G 16:9
 <1080p High Definition>
 品番 BCXA-0094 価格 6,000円(税込)
 品番 BCBA-3394 価格 5,040円(税込)
 発売元 バンダイビジュアル

第2巻「陸の王者、前へ！」

>>>> P.204-217



発売日 2006年1月23日
 ■Blu-ray DISC
 カラー 約30分
 トルビーTrueHD(5.1ch)
 リニアPCM(ステレオ) AVC: BD25G 16:9
 <1080p High Definition>
 品番 BCXA-0095 価格 6,000円(税込)
 品番 BCBA-3395 価格 5,040円(税込)
 発売元 バンダイビジュアル

第3巻「オデッサ、鉄の嵐!」

>>>> P.218-227



発売日 2006年4月24日
 ■Blu-ray DISC
 カラー 約30分
 トルビーTrueHD(5.1ch)
 リニアPCM(ステレオ) AVC: BD25G 16:9
 <1080p High Definition>
 品番 BCXA-0096 価格 6,000円(税込)
 品番 BCBA-3396 価格 5,040円(税込)
 発売元 バンダイビジュアル

庄 例の物語で攻め寄せて来る地球連邦軍は、12月24日に宇宙要塞ソロモンを抜き、戦争の早期終結を目指す、見一着作戦の評価したのである。ソロモン宙域での評価試験任務もそこそこ厳戒した第603技術試験隊は、決戦場の宇宙要塞ア・バオア・クーにて、決戦用重兵器MS-02A「オグ」の実戦評価試験を要された。しかし、オグはすでに制式化された機体である。つまり、技術試験隊に与えられた任務は、初期生産分のオグをもって防衛戦線に参加することだった。あらゆる戦線部隊を

ソ ーラーレイの破壊力によって全戦力の三分の一を失った地球連邦軍。しかし、彼らはひるもことなく星一号作戦を発動し、ジオン軍最後の拠点、宇宙要塞ア・バオア・クーへの攻撃を開始する。

その頃、月周回軌道での任務を終え、グラナダのキラリア艦隊とともに決戦宙域に帰還したコッソルヘイムは、カスペン大佐の作戦指揮のもとで、ア・バオア・クーのEフィールド防衛を命じられた。兵力に対して広過ぎる宙域を防衛するには、年少兵が鍛錬するオグ部隊に頼

つ いに地球降下作戦を開始したジオン軍。彼らが押し立ててくるMS「ザク」を前に、ヨーロッパの連邦軍はあつすべく敗退を続けていた。絶望的な状況の中で、唯一ジオン軍に一矢報いたいのはMS特技兵部隊だけだった。対MS重誘導弾「リジナ」を操る、ザク・ハンティングの専門家集団、そんなMS特技兵小隊長のバーバリ・ラッポに、連邦軍の真只中に迷い込んだザクの排除命令が下る。

待ち伏せポイントに向けて移動を開始する小隊だったが、兵士たちの顔は一樣

宇 宙から地上に降り立った死神、MS「ザク」に対して、唯一、火力面でも対抗できる兵器が、61式戦車であった。補充戦車兵として第44機械化連成連隊に送られてきたレイバ・スラー軍曹は、戦車小隊長、ハーマン・ヤンデル中尉の61式戦車に、操縦士として乗り込むことになった。

ヤンデル中尉には、忘れられない戦いの記憶があった。自身が白く塗られた機体の姿から「ホワイト・オグ」と呼ばれ、連邦軍兵士から死神と恐れられていたザクとの戦いで、溺死の重傷を負って

つぎ込んで監も、文字どおりの戦力戦が始まるとしていた。

決戦前日、第603技術試験隊およびコッソルヘイムは臨時編成のカスペン戦線大隊に組み込まれる。しかし、歴戦の部隊司令官であるカスペン大佐に続いてコッソルヘイムに到着したオグ搭乗員は、兵士とあふには幸いにも幼い年少兵ばかりであった。ならぬ年少兵を戦場に送り出さねばならない現実に当惑する大人たちの背に、コッソルヘイムから、3機のオグが出撃する。

る他はない。それは、彼らを死地に送り込むに等しい任務だった。

だが第603技術試験隊には切り札が与えられていた。強力な火力と重装甲に守られた超大型モデルアーマー-MA-05Ad「ビグ・ラング」である。独立した補給・修理能力を持つビグ・ラングは、オグ部隊のたぐいの機体補強要としてフィールドの最前線に立つべきだった。しかし、それは年少兵に死ななくて済むことを暗示する、過酷な戦いの始まりを意味していた。語られることのなかった一年戦争の秘められた歴史が、ここ完結する。

に看合った。小隊は先の戦いでほとんど全滅し、補充兵は訓練もままならない新兵だったからだ。それだてではない。バーバリはこれまでで最大の多くの部下を失い、自らは生き延びてきたため、仲間からは「死神」とあだ名をされていたのである。

リジナを握つた、ザクが姿を現すのを待ちかねた特殊技兵小隊。しかし、そこに現れたのは、ザクに追われ、逃れようと必死になっている味方の輸送トラックだった。仲間を助けるか、待ち伏せを続けるか。判断はバーバリに委ねられていた。

いたのである。死を意味した恐怖と共に、復讐の怨念にとらわれたヤンデル中尉は、命令違反を承知でホワイト・オグを追い続けていた。そしてジオン軍の民にかり、戦車大隊の機成連隊で、中尉としての宿願をホワイト・オグに叶えようとする。

だが、スラー軍曹の目には、妖しい微笑みをたたえてながらヤンデルの傍らに立つ、美しい死神の姿がはきりと見えていた。連邦軍、そしてジオン軍の死神に魅入られた男たちの戦いが、戦場の荒野に響き渡る。

苦 い戦いを経て、地球連邦軍はついに反攻準備を整え、ジオン軍が掌握する鉱山群の奪回を狙ったオデッサ作戦を発動した。だが、ジオン軍と戦争の行方を左右する資源地帯を最々と奪われるわけに行かない。彼らは、巧みに配置した陣地と、ダブテ級戦艦の強力な砲撃力を活かして、連邦軍の攻撃を跳ね返していた。ダブテを沈黙させなければ、連邦軍の勝利はあぶなかった。その戦場で、戦車とMSとともかつい連戦強襲型ガンタンクが姿を現した。スバイの暗躍によって闇に葬り去られた

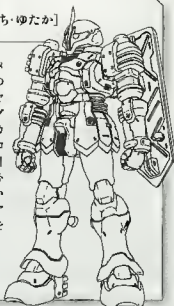
異形の戦艦マシンが、開発者でありながらスバイ事件に荷担して収容されたアリ-ネイ-ズ技術中尉らの手によって再び命を吹き込まれたのである。

対MS戦を想定した強力な武装を駆使して、鋼鉄と炎をまき散らす陸戦強襲型ガンタンクを前に、再び不承不防の襲撃を突如とされるジオン軍。次々と敗退、散ってゆく機体の奥にもひびくまざる前進を続けるネイズン中尉は、ついにダブテ級戦艦の姿をスコープの中に捉える。しかし、そこに突然、上層部からの攻撃停止命令が下される。

Designer's INDEX

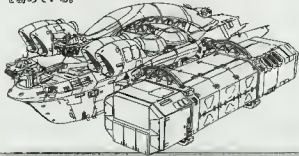
出渕 裕 [いづぶち ゆたか]

TVアニメ「機動戦艦ダイエース」にメカデザイナーとしてデビュー。その後現在に至るまで「宇宙戦艦ヤマト」シリーズ、「機動戦士ガンダム」シリーズなど多くの作品にメカデザイナーとして携わる。また、コミック「機神幻想ルーンマスカ」では漫画家として、「機動警察パトレイバー」では作品の企画段階から参加、また「ターゼフォン」ではアニメ監督と、各方面で多才ぶりを遺憾なく発揮している。



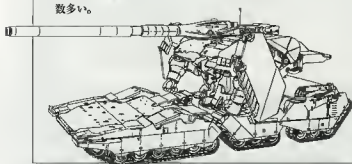
荒牧伸志 [あらまき しんじ]

OVA「バブルガムクライシス」のモンスレイヴを始めとして、「機甲創世記モスピーダ」「メガゾーン23」、そして近作には「ヴァイパーズ・クリード」などで独特のギミックを持つデザインを披露してきた。CGとの関わりも深く、前述の「ヴァイパーズ・クリード」のほか、フルCGアニメ「アップルシード」「エクスマキナ」では監督を務めている。



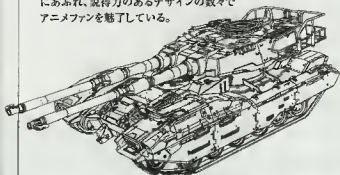
カトキハジメ [かとき はじめ]

模型雑誌「モデルグラフィックス」(大日本絵画刊)上で展開された企画「ガンダム・センチネル」で注目され、以後「機動戦士Vガンダム」や、ゲーム「龍騎戦記バーチャロン」シリーズといった人気作品のメカデザインや、立体物のプロデュースを手がけている。彼の作風に影響を受けた作家、イラストレーター、メカデザイナーは数多い。



山根公利 [やまね きみとし]

「機動戦士ガンダム第08MS小隊」、「無限のルヴィアス」、「OVERMAN キングゲイナー」、「カウボーイビバップ」などの人気アニメを舞台に幅広く活動。その独特の味を持ちながら、機能性にあふれ、実得力のあるデザインの数々でアニメファンを魅了している。



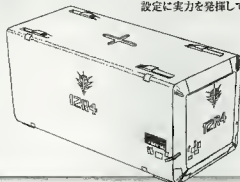
草薙琢仁 [くさなぎ たくひと]

小説の装丁から漫画の執筆まで手がけるイラストレーター、漫画家。独特の画風で多くのファンを持つ。そのほか、ゲーム「グランドディア」のキャラクターデザイン、さらにアニメ・特撮などでも各種デザインを手がけるなど幅広く活躍。



片貝文洋 [かたがい ふみひろ]

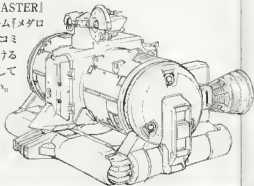
アニメ「シャングリラ」や、サンライズが手がける「プロジェクトスコープドッグ21C」(ソフトバンク・クリエイティブ刊)に参加する新進気鋭のデザイナー・イラストレーター。単なるメカデザイナーという枠にとらわれず、コスチュームや小物、といった各種美術設定に実力を発揮している。



藤岡建機 [ふじおか・けんき]

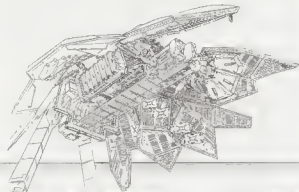
「電撃ホビーマガジン」(アスキー・メディアワークス刊)掲載の「ADVANCE OF Ζ ティターンズの旗のもとに」、『機動戦士ガンダム SEED DESTINY』のデザインワークスを担当した。オリジナル作品「DOLL MASTER」

シリーズや、ゲーム「メダロット」シリーズのコミカライズを手がけるなど、漫画家としてのキャリアも長い。

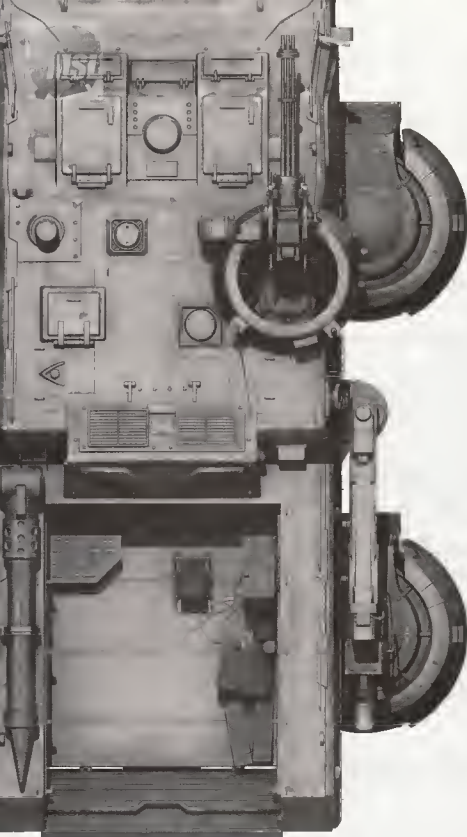


柳瀬敬之 [やなせ・たかゆき]

90年代末より、ゲームやアニメのメカデザインで活動している。「機動戦士ガンダム00」において、ガンダム等のメカニックデザインを手がけた。その後もゲーム「ダライアスバスター」や、2010年公開予定の「ブレイクブレイド」でデザインを担当するなど、現在最も注目される、メカデザイナーのひとり。



掲載設定画	掲載ページ	掲載設定画	掲載ページ	掲載設定画	掲載ページ
機動戦士		ジオン軍 年少兵C(階級:佐長)	p61	連邦軍 自動歩兵 M-71A1 ホルスター	p192
MA-05Ad ビッグ・ラング コクピット	p122-123	ジオン軍 年少兵D(階級:佐長)	p61	連邦軍 破片手榴弾 M-167A1	p192
観測ポッド OP-02c	p41	ジオン軍 年少兵E(階級:佐長)	p61	連邦軍 発煙手榴弾 M-81	p192
ダブダブ機組組	p188	ジオン軍 年少兵F(階級:佐長)	p61	連邦軍 水筒	p192
ヘヴィ・フォーク機組上機機	p184-185	死神	p228-229	連邦軍 手袋	p191
ヨーン・ヘム	p20-33	ジオン・リュック・デュバル少佐	p57	連邦軍 ナイフ	p191
出陣 箱		ゼン・ウェルロー少尉	p53	連邦軍 バッグ	p192
EMS-10 プダ	p82-88	デジエール・ゾンネン少佐	p66	連邦軍 バックフレーム	p191
MA-05Ad ビッグ・ラング	p116-119	ドメニコ・マルクス3等航士(軍医・書長相)	p52	連邦軍 ヘルメット	p191
MA-05Ad ビッグ・ラング(コントロールユニット)	p120-121	ハナナ・カリナ技術中尉	p60	連邦軍 無線機	p192
MA-05Ad ビッグ・ラング(3連大型射撃機)	p129	ビッド・ワンヤ中尉	p50	機動浮遊機 PVN 4/3 ワンパ	p181-183
MA-05Ad ビッグ・ラング(大型射撃機)	p129	フリスバ・プランジエ技術中尉	p50	機動戦士	
MA-05Ad ビッグ・ラング(ビームガン発射装置)	p129	フェデリコ・ツァリアーノ中尉(連邦軍)	p58	HOTOL	p89-91
アルベルト・シャバ少将(技術本部長)	p48	プリジオペレーター用インカム	p52	MP-02A オング	p108-115
アレクサンドロ・ヘンメ大尉(給油長)	p56	ヘルベルト・フォン・カスベン大佐	p60	観測機	p70-71
一般航海員 作業船	p55	マルティン・プロホウ中佐(指揮官)(艦長)	p51	コムサイ	p36-37
一般航海員 船艇	p55	モニク・キャディック特務大尉	p48	サラミス・ブースター	p46-47
ヴァルタ P08 M	p62	機動浮遊機 PVN.4/3 佐官(甲板長)	p53	マゼラン・ブースター	p46-47
ヴァルタ P08 S	p62	機動浮遊機 PVN.4/3 ワンパ(搭乗員、観測員)	p182	機動戦士	
ウイリアム・ファン2等甲板士(軍医)	p53	片貝文洋		MA-05Ad ビッグ・ラング(Adユニット内部)	p124-128
ヴェルナー・ホルバイン少尉	p59	ジオン軍 コンテナ	p167	山根公利	
エーリヒ・クリューガー大尉(船長)	p52	ジオン軍 土庫	p167	M61A5 MBT 61式戦車	p204-217
エドガー・ノース技術中尉	p50	カトキハジメ		MSM 07D1 ゼーゴック	p92-93
エルヴィン・キャディック(階級:軍医)	p61	FF-X7 001 コプ・スターⅡ インターモブタイプ	p106-107	MSM 07D1 ゼーゴック	p92-93
オリヴァー・マイ技術中尉	p49	YMT-06 ヒルドルP	p74-79	QCX 76A 艦隊決戦型ヨルムンガルド	p64-69
キム・ハラミ(軍医)	p53	グワジン戦艦艇	p40	QCX 76A 艦隊決戦型ヨルムンガルド	p72-73
マセラ・アイン空挺戦士	p177	サラミス級巡洋艦	p44-45	コントロール内部	p72-73
ジオン・ザビエル2等航海士(軍医・書長相)	p52	テヘ級重巡洋艦	p38-39	RTX-440 陸戦特務型ガンタンク	p218-227
ジオン軍 一般兵	p164	ババア級巡洋艦	p40	YMT-06 ヒルドルP(パラシュート、投下バレル)	p90-81
ジオン軍 軍用水筒	p164	マゼラン級戦艦	p42-43	カーゴラック 1/2L 6X6	p196-197
ジオン軍 スマイルMP-71	p165	ムサイ級超特急洋艦	p34-35	機動戦士 M72 1/2L 4X6	p198-199
ジオン軍 多用遠征機マズラM-G-74	p166	機動戦士		機動戦士 PVN 3/2 サウロペルタ	p170-175
ジオン軍 ナバントP62 M用ホルスター	p164	ジオン軍 リンゼール 11/2 セブ	p176	ジオン軍 トーチカ	p189
ジオン軍 一般用ノーマルスーツ	p65	ジオン軍 中型汎用バイク 8 M.C.Z 78/2	p178-180	水陸両用歩兵機M72 1/2L ヴァーゼ	p168-169
ジオン軍 各種機	p63	連邦軍 RTX-440用パイロットコスチューム	p195	射撃訓練場 M-101 A3 REGINA(リジーナ)	p200-203
ジオン軍 テストパイロット用ノーマルスーツ	p64	連邦軍 一般戦車兵 車長	p194	モビルスーツバスター	p94-105
ジオン軍 年少兵共通コスチューム	p61	連邦軍 一般戦車兵 操縦手	p194	モビルスーツバスター 1兵装	p96-97
ジオン軍 フロントバスター(パイロットノーマルスーツ用)	p54	連邦軍 一般兵	p190	モビルスーツバスター 2兵装	p98-100
ジオン軍 機組	p164	連邦軍 各種ボート	p192	モビルスーツバスター 3兵装	p102-103
ジオン軍 双銃機	p164	連邦軍 作業用キャノン	p191	連邦軍 M-299 分隊支援機機銃	p193
ジオン軍 年長兵(階級:先任海尉)	p61	連邦軍 サスヘンダー	p191		
ジオン軍 年少兵B(階級:佐長)	p61	連邦軍 土雷	p190		



MOBILE SUIT GUNDAM MS IGLOO GRAPHIC FILE

[機動戦士ガンダム MS IGLOO グラフィックファイル]

STAFF

企画・構成・絵原 理

編集・執筆：宮永忠将、堀場 瓦

新集協力：川口祐清

図版制作：赤香

アートディレクション：小出大介(ドモン・マインズ)

カバーデザイン：小出大介(ドモン・マインズ)

デザイン：小出大介(ドモン・マインズ)、渡辺幹男、貴井孝太郎

モデリング：榎井信之、VAN、青藤和昭、越智信善、鳥山とりを

CG製作：株式会社サンライズ デジタル制作部 D.I.D.スタジオ

撮影：株式会社エルクラフト、株式会社インタニヤ

協力：株式会社サンライズ

株式会社バンダイホビー事業部

[MS IGLOO / MS IGLOO 2] 設定原案

今西隆志

永瀬 峰

小泉 聡

井上幸一(サンライズ)

[MS IGLOO / MS IGLOO 2] 設定担当

坂手英彦

岩切幸助

[アンケートご協力のお願い]

本書をお読みになってどんな感想をお持ちになりましたか？ アンケートにご協力ください。以下のURLまたは下のQRコードに(携帯電話カメラ用)で、小社アンケートページとアクセスできます。アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で年1回100名の方に記念品を差し上げます。なお、当選者の発表は記念品をもって替えさせていただきます。

<https://ssl.asciimw.jp/dengeki/cgi-bin/hobbybooks/index.html>

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、記念品の発送に利用するほか、当社グループ各社の商品やサービスの案内などに利用させていただきます。また個人情報を開示できない形で統計処理する上で、当社グループ各社の商品企画やサービス向上に役立てていただくために提供することがあります。



発行：2009年12月22日 初版発行

発行者 宮野 渥

発行所：株式会社アスキー・メディアワークス

〒160 8326 東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL：03-6866-7313(編集部)

発売元：株式会社角川グループパブリッシング

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL：03-3238-8605(営業部)

印刷所：大日本印刷株式会社

本書は、法令に定める場合を除き、複製・転写をすることができません。盗丁・私了等による取り扱いはできません。購入された書店名を明記して 株式会社アスキー・メディアワークス 生産管理部までにお送りください。盗刷・社外流用にてお取り扱いいたします。併し、官製店や本屋を輸入されている場合はお問い合わせはできません。定価はカバーに印刷しております。

Printed in Japan

ISBN978 4 04-856177-3 C0076

© 創通・サンライズ

©2009 ASCII MEDIA WORKS

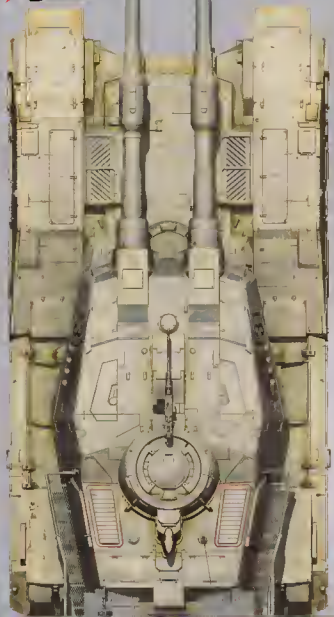


MOBILE SUIT GUNDAM MS IGLOO

GRAPHIC FILE

機動戦士ガンダム MS IGLOO
グラフィックファイル

HOBBY
BOOKS



ISBN978 4-04 868177-3
C0076 ¥3800E



9784048681773



発行 ● アスキー・メディアワークス

定価： 本体 **3,800円**

※消費税が別に加算されます



1920076038006



MOBILE SUIT GUNDAM MS IGLOO GRAPHIC FILE

機動戦士ガンダム MS IGLOO 2 重力圏の迷宮

